特別付録「鉄拳TT2」技表小冊子！

平成23年8月30日発行・発売（毎月1回30日発行・発売） 第12巻 第10号 通巻137号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

eb! enterbrain
2011 October No.137
特別定価 1,150yen

袋とじ特別企画
●衝撃の撮影イベントの真相が今ここに!!
うしじまいい肉袋とじ

特集
●今年もやってきた"鉄拳の夏、日本の夏!"
鉄拳タッグトーナメント2 即戦力ガイド

●タッグにまつわるシステムを分かりやすく解説
タッグシステム活用術

●ニューカマーを大ボリューム攻略!
新キャラクター特濃対戦攻略

●全43キャラを余すところ無く掲載
変更点・コンボ・タッグアサルト紹介

古参も新規も現役も今度はタッグで勝負だ!!

特別付録
●全キャラ! 全技! 完全網羅!
鉄拳タッグトーナメント2 キャラクターコマンドブック

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 CHARACTER COMMAND

月刊アルカディア10月号(No.137)付録

新作
●明日のための第一歩! 降魔のイロハ教えます!!
LORD of VERMILION Re:2

●8月に配信された追加曲インプレッション!
初音ミク Project DIVA Arcade Ver.A REVISION2

●香川の数値に驚がくせよ! 新カード公開!!
WCCF IC 10-11

●追加機体データ解析
DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX

●BEMANIシリーズ新作情報を見逃すな!
BEAT MAXIMUM
最新インプレッション&まっする氏インタビュー
「jubeat copious」
先取り最新情報公開!
「beatmania IIDX 19 Lincle」
2ndアルバム発売記念
TËЯRAインタビュー

攻略
●全キャラの上級連続技を一挙公開!
AQUAPAZZA

●サンプルデッキ紹介&トッププレイヤーインタビュー!
戦国大戦―1570 魔王上洛す―

●Ver.3.59_B_3の変更点総まとめ!
三国志大戦3 WAR BEGINS

●レバーとボタンでカオスを刻め!
カオスコード

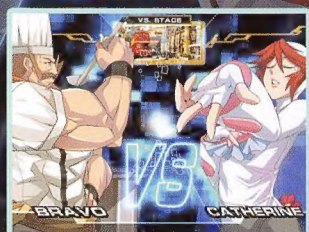
●単行本1巻絶賛発売中!
新シリーズ「熱闘編」始まる!!
えすえぬ家の人々

RINGWIDE

CHAOS CODE
カオスコード

組み合わせは無限大！スキルセレクトシステム搭載！

自分だけの技で混沌を切り開け

BRAVO VS CATHERINE

仕様：8方向レバー＋4ボタン
対応基板：RINGWIDE

好評稼働中！

http://www.fkdigital.net/chaoscode

FK DIGITAL

CONTENTS —目次— ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

No.137
2011 OCTOBER

TEKKEN TM&©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

えすえぬ家の人々 出張版 by I-Ka

タッグる

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

PRESENT —賞品—

応募締切 2011年9月30日(金)当日消印有効

1. 『真・恋姫†夢想~乙女対戦☆三国志演義~』特大ポスター(Noi提供) 12名
2. 『戦国大戦~1570 魔王上洛す~ オフィシャルバインダー用追加リフィル(セガ提供) 2名
3. 『戦国大戦』雲のジュウザ君主サイン入りAimeセット(編集部提供) 2名
4. 『jubeat copious』 ORIGINAL SOUNDTRACK(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
5. TĒRRA 2ndアルバム「ĒVOLUTIΦN」(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
6. TEKKEN美少女 クリスティ・モンテイロ(コトブキヤ提供) 2名
7. カプコンヒーローズカレンダー 2012 (カプコン提供) 2名
8. カプコンガールズカレンダー 2012 (カプコン提供) 2名
9. 鈴平ひろ先生直筆サイン色紙 (編集部提供) 1名
10. アミューズメントマシンショー招待券(JAMMA提供) 15組30名 ※締め切りは9月7日となります。
11. プレイステーション・ポータブル(編集部提供) 2名※色は選べません。
12. ニンテンドー3DS(編集部提供) 2名※色は選べません。
13. 特製図書カード(編集部提供) 10名 ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

今年もやって来た!"鉄拳の夏、日本の夏!"

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

鉄拳タッグトーナメント2 即戦力ガイド

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2011年秋予定
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA…タッグアサルト
B▶…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ

稼働が目前に迫った『鉄拳TT2』。今月は、稼働直後から役立つシステム情報や、新技情報を中心にお届けしよう。

記事制作：半蔵門鉄拳衆（KEN、タケヤマ、つの☆きょう、パベル樋口、ハメコ。、福士、ユウ、リュウケイ）
協力：アブソリュートK田

タッグシステム活用術 まずは「交代すること」を意識しよう!

"交代"について

本作では、片方の体力が無くなれば敗北となる。各種交代の性質を把握し、交代せずに負けることの無いようにしよう。

交代による動作を解説

TAGボタンを押すと、状況に応じて交代動作が発生、動作序盤に攻撃を受けなければ、戦闘中のキャラと控えキャラが交代する。控えキャラの登場時、ボタン入力による技はかなり早い段階で出せるようになるが、一定時間ガードやレバー入力のみによる動作に移ることはできない。

ただし、特殊ステップを経由した技は、登場動作中にすべてのコマンドを入力することで、ステップを見せること無く出せる。なお、交代の瞬間を狙われると、二人同時に攻撃を受けてしまう可能性がある。

スキをカバーするには?

慣れないうちは、ジャンプステータスを持った浮かせ技を出すことをオススメしたい。相手の技のタイミング次第ではあるが、場合によっては空中でくらえるので被害を少なくできるし、ヒットすれば見返りが大きいからだ。

返し技やさばき性能を持つ技、また出始めに避け性能を持つ技を出すのも有効だ。

●走り交代

壁が近くに無いときは、前面のキャラが画面外に走って逃げる形で交代、それに応じて控えキャラが画面内に走り込んでくる。このとき、⇨⇨⇨＋ボタンで対応した走り中の技（固有技を含む）を繰り出せる。

●壁際でのジャンプ交代

戦闘中のキャラの背後付近に壁がある場合、画面外へとジャンプする形で交代、控えキャラが飛び降りてくる。交代動作の大半が空中状態である代わりに、登場時に走り中の技を出せない。

TAGボタンでできること

TAGボタンを押した際の交代動作は、壁の有無だけでなく、戦闘中のキャラの状況に応じても変わってくる。特殊な条件を満たして初めて可能になる"緊急交代"と併せて、それぞれの性質を把握しておこう。

●通常の交代

立ち／しゃがみ状態からの交代動作。後退速度が早く、敵の技を避ける用途にも使える。

●ダウン中の交代

ダウン状態からの交代動作。初動に若干の時間がかかるものの、後転の代用になる。

前ダッシュ中に交代すると突んのめってスキが生まれる。

●交代受け身

受け身を取りつつ交代する。ダウン中に技をくらいながら使えば、ある程度安全に交代できる。

"タッグクラッシュ"について

控えキャラがタッグレイジ発動中で、なおかつこちらがダウン、もしくは受け身可能な状況で●●＋TAGを入力すると、控えキャラが急降下しつつ交代する。

入力直後に交代できるが、控えキャラのタッグレイジが終わってしまうので注意。

体力ゲージの諸要素

本作では、攻撃を受けるとダメージの一定量が"回復可能ゲージ"として赤く残る。控え中は時間経過とともに、この赤いゲージの分だけ体力が回復していく。交代が成立するとすぐに回復がスタートするので、こまめに交代するほど負けにくくなる。

なお、交代を絡めたコンボや投げを決めると相手の回復可能ゲージを減少させられる。タッグクラッシュした際は、前面に出ていたキャラクターの回復可能ゲージが消滅してしまう。

●回復可能ゲージ

●控えキャラは回復

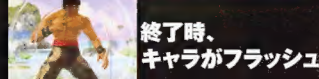
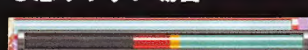
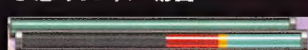
●タッグコンボで……

交代を絡めた空中コンボを決めることにより、相手の回復可能ゲージを減らしていけるのだ。

タッグレイジについて

タッグレイジとは、戦闘中のキャラが一定量のダメージを受けると控えキャラの体力ゲージ枠が赤く点滅、次の登場時に攻撃力が増す、というシステム。タッグレイジの効果は全キャラ共通で約10秒間、もしくは交代するまで続く。なお、タッグレイジの発動条件であるダメージの量は、キャラ同士の組み合わせによって異なる。組み合わせの相性は、登場や勝利など、デモでのやり取りを注意深く観察すれば予想できるだろう。

●タッグレイジで赤く

終了時、キャラがフラッシュ

●怒りやすい場合

●怒りにくい場合

タッグシステム活用術 回復可能ゲージを奪い取れ!

タッグコンボについて

相手の回復可能ゲージを残してもいいことは無い。タッグコンボの性質と仕組みを理解することが勝利への近道となるぞ。

最重要! タッグコンボ

特定の浮かせ技やコンボ始動技を繰り出す際、同時にTAGボタンを入力しておくと、技のヒット時に控えキャラへと交代しつつ、空中コンボに持ち込むことが可能となる。

通称"タッグコンボ"と呼ばれるこのテクニックは、安全に交代できるだけでなく、相手の回復可能ゲージを奪い取れる効果を持つ。

タッグコンボを構成する際に重要なのが、"交代時でも全体動作は変化しない"ということ。

タッグスローについて

◎+TAGボタンで「タッグスロー」が発生。決まれば安全に交代できるほか、相手の回復可能ゲージを奪える。また、特定の組み合わせかつ特定の固有投げ中にチェンジを押すと、専用タッグスローが発生。

●実例その1：打撃チェンジ技からの交代

交代後にパートナーが動けるようになるまでの時間は、基本的にはTAGボタンを入力した技の硬直とほぼ同様になっている。そのため、上記写真のカズヤの最速風神拳(⇨☆⇩⬊◎)のように、元々ジャンプ◎が決まる技からは、チェンジしたとしても同様に決めることができる。ただし、カメラの位置によっては交代すると距離が離れてしまう場合もあるので、リーチの短い技の場合は空振りする危険性がある。

●実例その2：コンボ途中での交代

スキの小さい打撃チェンジ技であれば、コンボの途中に決めつつタッグコンボに持ち込める。これができれば、打撃チェンジ非対応技からコンボを始めても相手の回復可能ゲージを奪っていける。こちらも元々その技の空中ヒットからさらに追撃できるのであれば、交代しても追撃できる可能性が高い。ただし、パートナーの出現位置の関係で、リーチに優れた技でないと届かないことが多い点に注意。

●応用その1：壁際での起き攻めに交代を組み込む

壁コンボの締めに打撃チェンジ技を決めつつ交代すれば、交代からのチェンジランチョップと下段で二択を迫れる。特にチェンジランチョップは受け身に対して後半ガードとなり、こちらが有利に。

●応用その2：特殊やられを誘発しつつ交代して攻める

頭側うつ伏せダウン状態を誘発する打撃チェンジ技から交代すれば、相手は自分の右側にしか受け身を取れないので起き攻めがやりやすい。チェンジランチョップを重ねるのもいいだろう。

タッグシステム活用術 重要システムの基礎知識を伝授

タッグアサルトについて

本作の目玉といえる新要素・タッグアサルトはコンボを発展させる可能性を秘めている。本項では、その基本的な仕組みを紹介しよう。

タッグアサルトの基礎知識

バウンド誘発技を空中ヒットさせた際にタッグボタンを押すと、待機中の相方が登場。二人で空中コンボをたたき込むタッグアサルト（以下、TA）が発動する。TAを発動すると、通常のバウンドよりも高い特殊な浮かせ状態を誘発し、相方に操作権が移る。相方は一連の連携技を出すことができ、これが終わると再び操作権が元のキャラに戻る（なお、相方がコンボ途中の技を空振りすると、元のキャラが控えに戻ってしまう）。

相方の技の指針

- 攻撃力が高く、ヒット数の少ない技
- 高く浮かせる技、たたき付け技
- 縦回転など、特殊やられを誘発する技

締め技の指針

- リーチが長く、つなぎの早い2段技
- 補正のかからない打撃投げや空中投げ
- たたき付け技（ヒット数が少ない場合）

●発動すると相方が出現！

バウンド誘発時にTAGボタンを押すと相方出現。

●相方が技を決めて……

●元のキャラでさらに追撃

技を決めると相方は戻るので、元のキャラで追撃。

出現後、相方が青く光るのでこの間にコマンドを入力。元のキャラは影がかかった状態になり、操作できない状態に。その間、相方が青く光っていた間に入力された技を繰り出す。

タッグアサルト中のコンボシステムについて

TAで呼び出した相方の行動中は、コンボ関係のシステムが一部変化する。具体的には……、

- **たたき付け誘発後も受け身がとれる（タイミングは通常受け身より遅い）**
- **たたき付け技ヒット後のやられ判定が小さくならず、追撃しやすい。**
- **受け身に対して2キャラが同時に攻撃を重ねた場合、立ちorしゃがみを問わず自動で攻撃をガードされる。**

……といったところ。

バウンド前にヒット数を稼いでいた場合、TA時に遠くに吹き飛ばす技を当てると追撃しにくいため、たたき付け技をヒットさせた方がいい場合もある。

ダイレクトタッグアサルト

立ち／しゃがみ状態で●●+TAGボタン同時押しで、ヒット時に地上、空中を問わずタッグアサルトに移行できる攻撃を繰り出す。性能は全キャラ共通だが、やや使いにくい。

オートアシスト

タッグアサルト発動後にTAGボタンを押し続けると、相方が登場し、キャラごとに決められた固有の技で攻撃する。追撃しやすい技が多いので、操作に慣れるまではこれを使おう。

●実例その1：タッグアサルトを絡めたコンボ

呼び出した相方に、上方向に大きく吹き飛ばすタイプの技（縦回転などの特殊な吹き飛びが望ましい）を当てさせ、高く浮き上がったところに、前ダッシュや走りから威力の高い技を当てるのがオーソドックスな使い方。前ダッシュからの追撃に慣れないうちは、チェンジランチョップ（走り中に●●）やスラッシュキック（走り中に●）などを使ってもいい。

●実例その2：タッグアサルトを絡めた壁コンボ

TAは壁やられを絡めたコンボに組み込むことも可能。この場合は、バウンド誘発後に、相方に威力が高くヒット数の少ない技を当てさせ、その後に元のキャラでつなぎの遅い技で追撃し、補正切りを狙うのが理想的。TAでヒット数を上げ過ぎると、途中で受け身を取られてしまい、元のキャラでの追撃が間に合わないことがあるので注意しよう。

タッグアサルトの使いどころは？

一見すると、お手軽にコンボダメージを伸ばせるシステムに見えるTAだが、実は大きなデメリットが二つある。

一つは、TAを決めると相手の待機中のキャラが、必ずタッグレイジ状態になること。二つめが、TAで呼び出した自分の相方の回復可能ゲージが消失してしまうこと。つまり、TAを使うということは、相手の逆襲の可能性を高めているといえる。

よって、TAはむやみに使うのではなく、敵味方の体力ゲージなど試合の状況を見ながら、適宜使用していくのがいいだろう。

壁までの距離がやや遠く、通常の空中コンボではギリギリ運び切れない、という場合では、TAで一気に運んでしまうのもアリ。状況からリスクとリターンを計算し、選択しよう。

新たなる戦場を駆け巡れ!

ステージ&ギミック紹介

本作ではタッグシステムへの変更により、相対的にステージ選択の重要度が増している。ステージギミックをしっかり把握しておこう。

今回の戦場は全19ステージ

本作で用意されているステージは19種類。うち対戦時に選択可能なものは18種類。その多くが過去のシリーズ作品のステージをリファインし、近年の作品で導入されたさまざまなギミックを付け加えたものとなっている。残る一つは対戦時にルーレットでのみ選択できる。

ルーレット限定ステージ「Strategic Space」は多くのギミックを備えている。その名の通り、ステージ特性を考慮した戦略性が活きるステージだ。

壁ありステージ

四方を壁に囲まれたステージ。壁の位置はステージごとに異なる。前作までと同様、コンボの運び能力が高いキャラなどは有利になる。本作ではチェンジやタッグアサルトの存在により、壁はより注目すべき要素となった。

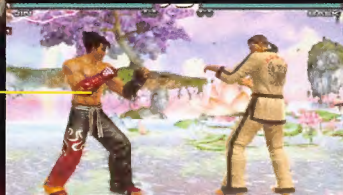
壁無しステージ

壁が無く、無限にスクロールするステージ。機動力や避け性能の高さを活かせるキャラは有利。逆に、壁を使ったコンボに依存していたり、リーチ、機動力の面で劣っていたりするキャラクターにとっては不利なステージとなる。

ステージの性質表示例

ステージマップ

ステージ性質アイコン

Tempest

●ステージの性質を示すアイコン

本作から、左の画面写真のように各ステージの構造がマップで、性質がアイコンで表示されるようになった。階層のあるステージは、各フロアのマップが表示される。マップ上の赤と青の点は、1P／2Pそれぞれの開始位置、オレンジ色の部分は、破壊可能な地形であることを示している。

ステージ性質アイコンの意味は以下の通り。

❶……壁あり。
❷……壁無し。
❸……フロアブレイクが起こる。
❹……ウォールブレイクが起こる。
❺……バルコニーブレイクが起こる。

破壊(ブレイク)可能な地形を戦術に生かそう

フロアブレイク

特定のエリアにおいて、一部の投げ技を決めるか、空中の相手にバウンド誘発技や、一部のたたき付け効果を持つ技をヒットさせると、床が崩れて両プレイヤーのキャラが下層エリアに落下し、敵はバウンド状態になる。この落下後の状態には追撃が可能。この性質を持つステージは上層フロアと下層フロアで広さが違うことがあるので注意。上層フロアで壁が目の前にあっても、ブレイク後もそうだとは限らない。

特定のエリアで、一部の投げ技を決めるか、空中の相手にバウンド誘発技をヒットさせると……、

床が崩落し、2キャラとも下層エリアに落下。攻撃をくらった側は落下時にダメージを受ける。

事前にバウンドを誘発していた場合は追撃可能。なお、⬇入れで落下後しゃがみ状態になれる。

ウォールブレイク

破壊可能な壁のそばに居る相手に、壁やられ・強を誘発する技を当てると壁が吹き飛び、壁やられ・強に性質の近い特殊なやられ状態を誘発する。この状態中は無防備になるため、さまざまな技で追撃可能。

この現象は、空中コンボで壁に相手を張り付けた後に、壁やられ・強誘発技などをヒットさせても発生するが、その場合はコンボのヒット数の関係上、吹っ飛ぶ距離が延びて追撃しにくくなるので注意。

壁やられ・強を誘発する技で、特定の壁の近くに居る相手をにたたき付けると……、

壁が破壊され、隠されたエリアが出現。相手は特殊なやられ状態になるので……、

追撃できる。なお、ウォールブレイクは壁コンボ中にも発生。うまく技を選びダメージアップを図ろう。

バルコニーブレイク

本作で導入された新要素。背の低い壁や、手すり状になっている個所には、ウォールブレイク同様、壁やられ・強誘発技で破壊可能なものがある。これらを破壊すると、攻撃されたキャラがステージの下層エリアに落下。その後の状況はフロアブレイクと異なり、落とした側は使用キャラが強制的にチェンジされ、待機中のキャラがうつ伏せ足側ダウン状態で落下してくる相手を待ち構える形で登場する。

破壊可能なオブジェクトに、相手キャラをたたき付けると発生するのは、ウォールブレイクと同じ。

相手が落下すると、待機中のキャラが下層フロアに登場。落下前に動けるので……、

拾って空中コンボへ。慣れるまでは拾いが難しいかもしれないが、しっかり追撃しておきたいところ。

NEW CHARACTER!

注目 三島の祖たる力を見よ!

鉄拳タッグトーナメント2の開催に当たり、ついに満を持してアーケードに登場した三島家の祖・ジンパチ。その強さは攻撃力の高さとリーチの長さにある。とにかくどの技を取っても威力が高く、あっという間に相手の体力が無くなっていくさまは圧巻の一言。複雑なコマンド操作が必要無く、初心者でも鉄拳の壮快感を味わうことができるキャラクターとなっているぞ。

強いて弱点を挙げるとすれば、小回りの利く技が少ないことと体格が非常に大きいことぐらいだが、それらはジンパチの技のリーチの長さと攻撃力、そしてプレイヤーのスキルや知識でいくらでもカバーが可能。少しのミスはタッグシステムによってカバーできるので、存分に技を振り回して暴れ回ってやろう。

とにかく状況別にリターンの取れる技がそろっているジンパチ。強力な上中下段に加えて、優秀なホーミングまで持っているのだ。

注目 風神拳を使いこなせ!

三島家といえばまず思い浮かぶのが風神拳。しかしジンパチの風神拳は若造どもの風神拳とは一味違うぞ。何と⬂●というワンコマンドで出せる上に、中段の派生技の風雷暴(⬂●●)が存在しているのだ。置き技に使うときには派生を出さずに風神拳で止め、自信を持ったスカし確定や確定反撃に使う際はダメージアップが見込める風雷暴にするなど、臨機応変に使い分けられる技となっている。また、風神拳ガード後に手を出してくる相手に風雷暴を当てるなど、極めて暴力的な使い方も可能だ。

ジンパチの攻撃力とリーチを恐れた相手は、焦って技を空振りやすくなる。そこに狙いを定めて……、

風神拳or風雷暴をたたき込むのだ。ほかの三島家と違ってワンコマンドなので、ミスを恐れる心配は無いぞ。

対戦攻略

三島 仁八

(ミシマ ジンパチ)

キャラクターの特徴

- 重厚で破壊力のある技の数々
- 複雑な操作は必要無し!
- さすがは三島家のおじいさん!

注目技リスト

乾闥婆(⇧●)
確定反撃が無く、下段に強い上に追撃の可能な中段の膝蹴り。

極楽巡り(⇩●)
空中コンボを入れられるしゃがみ投げ。確定反撃でも使える。

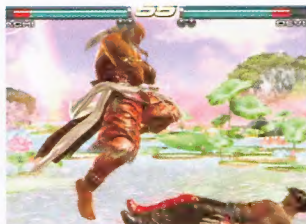
仏頂刎ね(⇦●●)
リーチの長い上段技。起き上がり中段蹴りなどへの確定反撃に有効だ。

亡者延べ(⇩●●)
連続ヒットし、相手のダウン状態にも当たるので起き攻めに使おう。

炎魔砲(●)
奇襲に使えるガード不能の飛び道具。遠距離なら避けられてもリスクは無い。

注目 如意翔でガードを揺さぶろう

強力な技を持つジンパチだが、連係技には恵まれておらず、ともすれば立ち回りが単調になってしまうことがある。そこで使っていきたいのが、如意翔(⬃●)だ。

ここからは中段の餓鬼道(如意翔中●)と修羅道(如意翔中●●)と、下段の畜生道(如意翔中●)で大ダメージかつ直接的な二択を仕掛けることができる。立ち回りの目先を変えるにはもってこいだ。

如意翔中の技はどれも相手の横移動に弱い。豊富な上段と中段で相手の横移動を抑制してから使ったり、起き攻めに使ったりと工夫をしてみよう。なお、頼りにできるほどではないが、一応ジャンプステータスが付いている。

注目 相手を壁際から逃がすな!

ジンパチには上段、中段、ホーミング技に壁やられ強を誘発するものがそろうため、壁際が非常に強い。

まず、セオリー通りに壁から離れようと横移動する相手には、上段ホーミング技である新月旋と中段のホーミング阿含爪(⇦●)で壁やられ・強を誘発できる。また、ジンパチの接近を拒むために⬃●などで暴れる相手には、確定反撃やスカし確定で発生の早い烈拳(●●)や仏頂刎ね(⇦●●)が決まってやはり壁に張り付く。打つ手が無くなり固まる相手には、各種下段とリスクの無い合掌拳(⇨●)で強烈な二択をかけ続けられるのだ。

この状況に追い込めば、多彩な選択肢のいずれからも大ダメージを見込める。

コンボ

Ⅰ 風神拳(⬂●)→乾闥婆(⇧●)→金鎖甲~如意翔(⬃●●⇨)Ⓑ▶天道(如意翔中●●●)→大輪廻金剛落とし(如意翔中●●●空中ヒット時●)

Ⅱ 風雷暴(⬂●●)→阿羅漢槌(⬂●●)Ⓑ▶阿羅漢突(⬂●●)

Ⅲ 破軍(⬂●)→安底羅掌(⬀●●)

Ⅳ 軍荼利肘(立ち途中●●)~前ダッシュ~二連掌波1発止め(⇨⇨⬂●)→素盞嗚(⇨●●●)

Ⅴ (相手壁際)阿含爪(⇦●)~壁やられ・強~阿羅漢槌(⬂●●)Ⓑ▶滅諦(⬀●●)

解説

Ⅰはすべて最速入力でいいのだが、最後の大輪廻金剛落とし(如意翔中●●●空中ヒット時●)の入力タイミングが難しい。天道(如意翔中●●●)の最後の●の部分が当たった瞬間にタイミングよく●を入力しなければならないのだ。入力に失敗しても既にかなりの総ダメージを与えているので、失敗を気にせず練習して、体に入力タイミングを覚えさせよう。

Ⅱはバウンド後に再び阿羅漢槌にすると、ダメージは下がるが起き攻めに移行できる。Ⅲは壁が近い場合、壁ヒット後に礎割り(⇩●)などでバウンドを狙えるので見逃さないように。Ⅳは前ダッシュに少しコツが必要になるが、慣れれば安定するコンボだ。Ⅴはすべて最速入力でOK。ダメージ、安定感ともにかなりの高水準だ。

TA

風雷暴(⬂●●)

金鎖甲~如意翔(⬃●●⇨)~修羅道(如意翔中●●)

風雷暴(⬂●●)はリーチに優れ、縦回転を誘発するので使いやすい。金鎖甲~如意翔(⬃●●⇨) ~修羅道(如意翔中●●)は威力が高く、浮かせ直すので積極的に組み込んでいきたい。

こぶしメモ!

●仁八補足①:召雷破(立ち途中●)と下段投げの極楽巡り(⇩●)は、地面落下時にもダメージが入る。地面に接した瞬間に(⇧●)などで拾い直すとコンボのダメージがアップするので、覚えておこう。

●仁八②:左右の投げ後には、起き上がる相手を礎割り(⇩●)でバウンドを誘発させられる。これでずうずうしく起き攻めを仕掛けられるぞ。

NEW CHARACTER!

対戦攻略

オーガ

キャラクターの特徴
- 全キャラ中屈指のリーチ
- 高威力なしゃがみ二択
- 単発技メインで覚えやすい

注目 中遠距離をキープしよう

『鉄拳タッグトーナメント』以来の復活参戦となるオーガは、本作登場キャラの中でもずば抜けたリーチを誇り、相手の間合い外から体力を奪うのが得意なキャラクターだ。半面、体が非常に大きく、右アッパーやハイキックのような一般的なけん制技を持たないため、一度接近されると途端に苦しい闘いを強いられてしまう。

まずは「後ろダッシュで安全に距離を離す」、「ワンツーパンチ（●○）やしゃがみパンチ（⇩●）といった発生の早い技で相手の動きを止める」「右掌底打（⇨●）をガードorヒットさせて距離を離す」ことを心がけよう。この三つの行動は後者ほど直接的なリスクとリターンが上がるため、状況に合わせて使い分けることが大切だ。接近戦で有効な手段は限られているため、落ち着いて闘おう。

右掌底打が当たるか当たらないかの距離を、オーガは最も得意とする。とにかくこの距離を体で覚えることが、勝利への近道だ。

注目 強力な中下段で奇襲!

相手の間合い外に逃れたら右掌底打やイェド・プリオル（⇦●）で相手の行動を抑制していく。イェド・プリオルは右掌底打よりリーチが長く、横移動でもかわせない上にダウン状態にもヒットするため、スキあらば使っていきたい。こちらのけん制に対して相手が固まるようならコールドブレード（しゃがみ⬃●）、クラッカースマッシュ（⬂●●●●）などでしゃがみ状態からの強力な二択を迫っていこう。リードされている状況なら思い切って魔神拳（立ち途中に●）を狙っていくのもアリだ。

自発的なダメージソースとして重要なしゃがみ二択も、できる限り相手の暴れが当たらない距離から狙っていきたい。

オーガは浮かせる機会が少ない。しゃがみ二択成功～起き攻めの流れでいかにダメージを与えるかが、腕の見せどころ。

注目技リスト

イェド・プリオル（⇦●）
発生が極端に遅いが右掌底打以上のリーチで、横に強くダウンにも当たる。

クラッカースマッシュ（⬂●●●●）
ヒット確認可能で、2発目がカウンターヒットすると投げに移行する。

テペヨロトル（⬁●●●●●）
1、2発目は連続ヒット。初段カウンターで3発つながりダウンを奪う。

クエッカスイープ（⇨●）
ヒット時テイルカッター（⇩●●）で追い打ち可能な上段ホーミング技。

アコンカグア（横移動中に●）
貴重な浮かせ技。相手の攻撃を横移動でかわしたときには、確実に当てよう。

注目 オーガならではの回避行動

最大クラスの体格を持つオーガは限定コンボや強力な起き攻めをくらいやすい。ダウンを奪われたら各種起き上がり行動のほか、アナザーディメンション（ダウン中に●●）も選択肢に加えよう。ガードされたときのリスクは高いが、相手の起き攻めを抑制できる。空中受け身はうまく使えれば非常に心強いが、暴発すると余計なダメージを受けかねないので、浮かされてしまってもボタン連打は厳禁。

使いこなせれば大きな戦力となる空中受け身はオーガだけに許された要素。まずは各キャラの定番コンボを覚えて回避ポイントを研究しよう。使いどころを間違えると予期せぬ大惨事を招いてしまいかねないぞ!

注目 確定反撃を決めろ!

オーガは自発的に攻める機会が少ないため、確定反撃が重要なダメージソースとなる。

立ち状態では①**鬼哭連拳**（●●●）：三島系おなじみ立ち●からの派生技。ヒット時は若干有利。②**裏拳二段**：ヒット時は不利だが発生が鬼哭連拳と同じでよりリーチが長い。③**ショルダーインパクト**（⇨●）：アーマーキングのものと同様の性能。発生とリーチに優れ、ヒット時ダウンを奪う。④**クラッカースマッシュ**：ボブのクラッカージャックとほぼ同様の性能。他キャラで浮かせ技が入るようなスキには確実に決めたい。

しゃがみ状態からは①**踵落とし**（立ち途中に●●）：しゃがみ状態から出る最速の中段技。②**鬼八門**（立ち途中に●●●）：踵落としと違いヒット時有利なのが強み。③**魔神拳**（立ち途中に●）：リーチの長いコンボ始動技でチェンジも可能。

コンボ

I　ハリケーンミキサー（⬁●●）→⬅上昇中●→震軍（●●）→ゴライア・トゥース（⇧●）Ⓑ前ダッシュ～ダブルニーランチャー・ハイ（⇨⇨⇦●●●）

II　アコンカグア（横移動中に●）→竜車蹴り～ブートラッシュ1発止め（⬂●ヒット時➡●）→震軍（●●）→ゴライア・トゥース（⇧●）Ⓑヴァイパーチャージ（⇦⇧⇩⬁⇨●ヒット時●）

III　魔神拳（立ち途中に●）→ハングリーフッキング1発止め（⬁●）→震軍（●●）→ゴライア・トゥース（⇧●）Ⓑ前ダッシュ～ダブルニーランチャー・ハイ（⇨⇨⇦●●●）

IV　オフィディオ・フォビア（⇦●）カウンター→右横移動～震軍（●●）→●→ゴライア・トゥース（⇧●）Ⓑ前ダッシュ～ダブルニーランチャー・ハイ（⇨⇨⇦●●●）

V　クエッカスイープ（⇨●）orコールドブレード（しゃがみ⬃●）～ローテイルカッター（⇩●●）

解説

Iは高く浮かせた際に使いやすいコンボ。威力が非常に高い。IIのコンボはアコンカグアヒット時に軸ズレしていることも多いので、横移動を挟んだり、ヒット数を減らしたりと融通を利かそう。ヴァイパーチャージはリーチが長いので、特に前ダッシュは必要無く、その場から最速で出せば問題無く入る。IIIはオーガの最も基本的なつなぎとなるコンボ。タッグコンボにも簡単に流用可能だ。IVはオフィディオ・フォビアカウンターヒット時に軸ズレが発生するため、横移動で正面軸に補正することがコンボを安定させる上で重要となる。

Vは使用頻度の高いホーミングアタックおよび下段技からの単発追い打ち。ローテイルカッターヒット後は比較的に距離が離れにくいため、起き攻めがしやすい。

TA

裏旋空刃双脚（⬂●●●●）
ダブルテイルカッター（⬁●●●●）
ハリケーンミキサー（⬁●●）

コンボ前半でバウンドさせた場合には裏旋空刃双脚、後半でバウンドさせた場合はダブルテイルカッターを入れよう。ハリケーンミキサー空中ヒット時には、縦回転やられを誘発する。

こぶしメモ!
●**オーガ補足:**ワンと同様の投げ技である残月（⬁⬁●）はチェンジ対応技となっているが、少々変わった性質を持つ。チェンジ仕込みの残月が決まると、相手はガードのみ可能な硬直状態となる。この硬直中にチェンジしたキャラが技を当てれば相手の回復可能なゲージを削る仕様となっている。確実にダメージを与えられるわけではないが、安全にチェンジするための一手段にはなるだろう。

NEW CHARACTER!

対戦攻略

風間 準

(カザマ ジュン)

キャラクターの特徴

- 素早い連係技を多数持ち、手数で圧倒できる
- 中距離からのスカし確定が強力
- 出雲と幻日への派生を活かして幻惑できる

注目 細かい中下段の二択で削る

ジュンは他キャラの⇖2のような低リスクの浮かせ技を持たない半面、細かい中下段技を多数持つ。これらで連係を組み立てて相手の体力を削り、焦った相手の行動を守りに適した技で迎え撃つ、というのが主戦法となる。中段としては発生が早めで横方向に強い流燕（⇦2）、リーチに優れた神柱（⇨3）、リーチが長くカウンター時に追撃できる巌戸（⇙3）が使いやすい。下段は発生の早い墨流1発止め（⇩4）、リーチが長く姿勢の低い真空刈脚（⇗4）、スキは大きめだが横方向に強くカウンター時にダウンを奪える要返し（⇗3）が便利。特に真空刈脚は刈脚（⇗4 4）と刈脚流雲墜（⇗4 3）の二択に派生できるのでオススメ。また、上段だがホーミングアタックでヒット時に追撃でき、ガード時に有利となる月環脚（⇨4）でのけん制も強力だ。

アスカ同様、霞掌拳（1 2）や刈脚（1 2）へ派生できる1からの連係も有効。連続ヒットの1 2を持つ上、出雲&幻日に派生できる。

注目 “守り技”を使いこなせ

体力リードを奪ったら、守りに適した技で相手の攻めを抑制しよう。けん制にはカウンター時に追撃が決まる立ち4、抜群のリーチと発生速度を誇る⇖4、ジャンプステータスを持つ上に後退しながら攻撃できる竜車蹴り（⇦3）が強力。これらで相手の接近自体を阻むのが理想だが、もし近付かれても、発生が非常に早くカウンター時に回復可能よろけを誘発する中段の瞬剄（1+2）、ジャンプステータスを持ちカウンター時に連続ヒットする紫雲二段蹴り（⇩3+4）、下記注目技にある鳳仙華（⇙3 3）を使い分ければ相手も攻めづらくなる。なお、相手が上段を多用するなら、遠い間合いではヒット時に2で菫刈に移行できる菫（⇦1）、近距離ではカウンター時に鳳仙華が連続ヒットする雅（しゃがみ中⇖2）を織り交ぜるといい。

中距離で相手が技を空振りしたら、鬼殺し（⇨2）をたたき込んで空中コンボへ。準は能動的に浮かせにくいので見逃さないこと！

注目技リスト

白拍子（⇦3 2）
リーチと発生に優れる。確定反撃に使えるほか、1発止めはスキが無い。

鳳仙華（⇙3 3）
他キャラの⇙4より発生は若干遅いが、しゃがみから出せる最速の浮かせ技。

突剄（⇨➡1+2）
発生はかなり遅めだが、ガードされてもスキが小さいコンボ始動技。

百花王（立ち途中2 2）
連続ヒットしてダウンを奪うので反撃に。1発止めはけん制としても○。

神楽（横移動中4）
ガード時に大幅に有利になる上、カウンター時はコンボをたたき込める。

応用 出雲からの派生技で崩せ

上段だがリーチに優れたホーミングアタックの出雲（⇨1+2）からは、高威力な中下段技を繰り出せる。ただ、派生はどれも発生が遅くヒット時でないと割り込まれやすい。初段ヒット時に連続ヒットする神柱〜出雲（⇨3⇨1+2）から派生技につなぐのがオススメだ。

中段浮かせ技の雪輪舞（出雲中2）は発生こそ遅めだが動作序盤が低姿勢なので、出雲をガードされた際に出せば、相手の上・中段攻撃を避けつつ攻撃できる。下段の別雷（出雲中3 2）は威力が高くダウンを奪えるので、出雲がヒットした際はこれと竜車蹴り（出雲中3）で二択を迫ろう。

応用 幻日は幻惑したのちに使おう

下段さばき&投げ返し効果を持つ幻日は、派生技を出すまでに若干の時間がかかるため、槍連剄（1 2）や神柱から派生したい。あらかじめ出雲への派生を織り交ぜておき、相手の割り込みを抑制しておくのが重要だ。

ここからは下段の瑠璃光交い（幻日中1）と中段の月量（幻日中3）で二択を仕掛けよう。前者はダメージが大きい割にスキが小さく、後者はカウンターヒット時に空中コンボに持ち込めるのが強みだ。

なお、これら二つの技はダウンした相手にもヒットするので、立ち途中4でダウンを奪った後の起き攻めに使っても有効となる。

コンボ

Ⅰ 鬼殺し（⇨2）or紫雲二段蹴り（⇩3+4）→立ち3→白拍子（⇦3 2）→神柱〜出雲（⇨3⇨1+2）→水光颪（出雲中1+2）Ⓑ▶水榮香月（⇨➡2 3）

Ⅱ 鳳仙華（⇙3 3）Ⓑ▶前ダッシュ〜白拍子（⇦3 2）→神柱〜出雲（⇨3⇨1+2）→雪輪舞（出雲中2）

Ⅲ 立ち4（カウンター）→前ダッシュ〜白鷺遊舞3発止め（⇨⇨1+3 2 1、3発目ヒット）→神柱〜出雲（⇨3⇨1+2）→水光颪（出雲中1+2）Ⓑ▶前ダッシュ〜流燕〜彩華月環脚（⇦2 1 4）

Ⅳ 月環脚（⇨4）→前ダッシュ〜白鷺遊舞2発止め（⇨⇨4）→神柱〜出雲（⇨3⇨1+2）→祓手結び（出雲中1 2）Ⓑ▶水榮香月（⇨➡2 3）

Ⅴ （相手壁際）水榮香月（⇨➡2 3）〜壁やられ・強→十返沙（⇖2 1）Ⓑ▶流燕〜彩華紫勁（⇦2 1 2）

解説

Ⅰはすべて最速で入力していくだけと簡単。水榮香月は2発目で縦回転を誘発するので壁コンボにもつなぎやすい。なお、竜車蹴りからは刈脚白鷺遊舞3発止め（⇦3 2 3 4）→神柱〜出雲〜水光颪Ⓑ▶がオススメ。巌戸（⇙3）カウンターからは刈脚白鷺遊舞4発止め（⇗4 3 2 白鷺遊舞1、3発目ヒット）→神柱〜出雲〜水光颪Ⓑ▶と決めていこう。Ⅱは初段でバウンドさせた際の追撃。雪輪舞は空中ヒット時に相手をうつ伏せにできるチェンジ対応技なので、交代しつつ起き攻めを図るのもアリ。Ⅲは技後素早く前ダッシュせねばならないが、できれば相手の接近を阻みやすくなる。Ⅳは初段が遠い間合いで決まっても、しっかり前ダッシュできれば決まる。Ⅴは流燕〜彩華紫勁の3発目にディレイをかければダウン中の相手に決まり、ダメージがアップする。

TA

流燕〜彩華月環脚（⇦2 1 4）
水榮香月（⇨➡2 3）

TAからは威力が高く、2発目で縦回転を誘発する水榮香月が使いやすい。TAまでのヒット数が3〜4発なら流燕〜彩華月環脚（⇦2 1 4）がいい。TA後の締めにも水榮香月が有効だ。

こぶしメモ！
ジュン：神楽（横移動4）と月量（幻日中3）カウンター時は、白拍子（⇦3 2）→神柱〜出雲（⇨3⇨1+2）→水光颪（出雲中1+2）Ⓑ▶前ダッシュ〜流燕〜彩華月環脚（⇨⇨⇦2 1 4）を決めよう。突剄（⇨➡1+2）と刈脚流雲壁（⇗4 3）のヒット後は鳴海（⇩4）Ⓑ▶からコンボⅡのレシピでOK。下段さばき後は立ち3→白拍子（⇦3 2）→流燕〜彩華月環脚（⇦2 1 4）が簡単でダメージが大きい。

対戦攻略 ジェイシー

キャラクターの特徴
- スピーディな技が多い
- 投げ技の種類が豊富
- ぶっちゃけジュ（以下略）

突進力に優れた技と強力な投げを多く持つジェイシー。箭身迅肘（⇨⇨⇨●）、疾歩掌拳（⇩●●）、虎身肘（⇨➡●）などで相手の懐に飛び込み、有利な状況になったら霞陰掌（⇦●）のようにハイリターンな中段と投げ技でガードを揺さぶるのが基本的な闘い方となる。中間距離から直接スリング・ブレイド（⇨⇨⇨●）や驚天衝腿（⇨➡●）を狙うのもいい。しゃがみ状態からも強力な技が多いので、どんな状況からも攻めていけるのがこのキャラの強みだ。見た目こそ違うが、過去にジュリアを使ったことがあればすんなり使いこなせるはずだ。

低空ドロップキック（⇧●）はガードされても浮かされず、ヒット時は大幅有利となる超強力な下段技だ!

コンボ

Ⅰ 双起脚（⇩●●）→●→疾歩掌拳〜転身歩〜掃打（⇩●●●●）→バーニングチョップ（⇨●●●）Ⓑ➡前ダッシュ〜疾歩連肘（⇨⇨⇩●●●）

Ⅱ スターマイン（⇧●）→驚天衝腿（⇨➡●）→疾歩掌拳〜転身歩〜掃打（⇩●●●●）→疾歩掌拳〜転身歩〜猛虎劈打（⇩●●●●）Ⓑ➡疾歩掌拳〜転身歩（⇩●●●）→泰山双把（⇩●）

Ⅲ 里合天腿（⇦●）orミドルソバット（立ち途中に●）→虎爪落拳（⇨➡●）

解説

Ⅰは特に難しいところの無い基本コンボ。バウンドまでは最速で技をつないでいくだけでOK。Ⅱは威力高めのコンボ。驚天衝腿から疾歩掌拳へのつなぎがやや難しい。驚天衝腿の硬直を体で覚えよう。Ⅲは単発追い打ち系。ジェイシーのホーミング技はどちらもヒット時に受け身が取れず、追い打ちが確定する。里合天腿ヒット時には、前ダッシュからの撞掌（【●●】●）も空中コンボとして成立するぞ。

TA

バックハンドチョップコンボ（⇨●●●）
驚天衝腿（⇨➡●）

バックハンドチョップコンボは運び性能が高く、高さを稼げる。驚天衝腿は、単発で縦回転を誘発する。

対戦攻略 三島平八（ミシマ ヘイハチ）

キャラクターの特徴
- 風神ステップからの派生が強力
- 強力な中段で相手を押し切れる
- 確定反撃に使える技が豊富

鬼十字（⇩●）は発生の早い中段コンボ始動技。ガードされると発生の早い技で反撃を受ける。

羅生門（⇦●）は左右問わず横移動に強い中段攻撃で、ガードされてもやや不利になるだけで、カウンター時はコンボに持ち込める。

既存技では、発生が非常に早くなり、ヒット時のやられが変わった剛掌破（●）に注目。ヒット後は相手が後転受け身をしなければ鬼神拳（⇨➡●）が当たる。金剛掌（立ち途中●）はヒット時に金剛槍掌（⇩⇦⇨●）で追撃可能に。三島流・封殺陣の構え（⇨●）にはパンチさばき効果が追加された。

刎頚裏拳（⇦●●）の初段がホーミングアタックになり、フレームを使った横移動対策も可能に。

コンボ

Ⅰ 風神拳（⇨☆⇩⇧●）or鬼神拳（⇨➡●）→無双掌破（⇧●●）→⇨入れ●→瓦割り（⇩●）Ⓑ➡奈落払い雷神拳（⇨☆⇩●●●●）

Ⅱ 羅生門（⇦●）（カウンター）→天魔覆滅1発止め（⇦⇨●）→瓦割り（⇩●）Ⓑ➡奈落払い雷神拳（⇨☆⇩●●●）

Ⅲ 鬼十字（⇩●）→天魔覆滅1発止め（⇦⇨●）→⇧●→瓦割り（⇩●）Ⓑ➡奈落払い雷神拳（⇨☆⇩●●●●）

解説

Ⅰは汎用性、ダメージともに優れた基本コンボ。浮かせた後は⇨入れ●→無双鉄槌（⇧●●）でバウンドさせてもいいが、その場合はバウンド後に少し前ダッシュする必要がある。Ⅱはカウンターヒット始動のコンボ。五臓血塊（⇨●）、奈落払い1発目（⇨☆⇩●●）、観音砕き（立ち途中●）がカウンターヒットしたときも、これ以降のコンボパーツにつなげることが可能。Ⅲは左踵落とし（⇨➡●）からも決めることができる。

TA

奈落払い雷神拳（⇨☆⇩●●●）
雷神拳（⇨☆⇩⇧●）

どれも縦回転を誘発するので、その後につなぎやすい。コンボのヒット数に合わせて使い分けよう。

愛と友情の鉄拳コラム①
一歩先を行く

タッグアサルト活用術

4ページで触れたTAをより有効に活用するテクニックを紹介。

縦回転を利用した、体の向きの入れ替え

システム紹介のページでTAについて簡単に解説したが、本項ではこのシステムを使った応用テクニックを紹介したい。

本作では、縦回転の吹っ飛びを誘発するタイプの技を当てることによって、相手の体の向きをひっくり返すことができる。通常、「頭側うつ伏せ」状態の相手には非常にコンボが入りにくいが、縦回転誘発技とTAシステムを組み合わせれば、容易にこれを「足側仰向け」状態にすることができる。つまり、高ダメージに結び付きにくい、頭側うつ伏せ状態になるコンボ始動技を当てた場合でも、バウンドさえさせてしまえば、高威力コンボを組むことが夢ではなくなるのだ。右にその一例を載せておくので、ぜひ参照してほしい。

編集部オススメのTAキャラ・ラースさん。ワンコマンド技のトリガードスクリュー（⇩●）は縦回転を誘発し、しかも高い浮きが得られるといういたれりつくせりな性能。

スティーブの⇦●はノーマルヒットで空中コンボに移行できるが、残念ながら頭側うつ伏せ状態なってしまうため、ろくな追撃が入らない。だが、バウンド誘発技の⇨➡●を当て、TAを使うことで大きく状況が変わる。

TAでラースを呼び出し、縦回転誘発技である⇨➡●をヒットさせると、相手の体の向きが裏返り……、

さらに➡入れのステップでラースを相手の裏に回らせ、●の派生技をヒットさせると、この通り。相手を足側仰向け状態にして、目の前に引き戻すことができる。後は痛いコンボをたたき込むだけ!

こぶしメモ!

対戦攻略

風間 仁（カザマ ジン）

キャラクターの特徴
- スタンダードなキャラ性能
- 豊富なけん制技
- 受け流し（）からの反撃

今作のジンは固有技から前心（）という構えに移行し、多彩な派生技を出すことができる。前心に移行できるのは、右中段前蹴り（）や左膝蹴り（）などの後。技後に➡で前心に移行し、さらにそこから⬆で特殊ステップに移行できる。

左中段直突き～上段回し蹴り（）は連続ヒットでダウンを奪える中段→上段のコンビネーション。確定反撃を決める際などに重宝するだろう。（）【】で出るフェイントの中段蹴りはノーマルヒットで崩れを誘発するので、上段回し蹴りをしゃがもうとする相手に狙おう。

残心・弐（）または前心（）中にで出る新しい浮かせ技「上段突き上げ二連」。チェンジ対応技。

コンボ

I 追い突き（立ち途中に）→羅喉2発止め（）→直突き～縦蹴り（【】）→左膝蹴り～前心（）→左回し突き～右中段正拳突き（前心中に）

II 踏み込み下段回し蹴り（）→蠢魔刹（）→転掌絶刀（）

III （相手壁際）右下段後ろ回し蹴り・弐（残心・弐または前心中に）→鬼八門（立ち途中に）→羅喉（）

解説

Iはさまざまな浮かせ技から入る基本コンボ。最初の羅喉2発止めの部分を蠢魔刹（）に変えることで低い浮きや遠距離からでも拾いやすくなるので、前蹴上げ（）や右回し突き（）or右下段回し蹴り（）カウンター時などにも決められる万能なコンボとなる。IIIは鬼八門がバウンド誘発技になったことにより決まるようになったコンボ。鬼八門からタッグアサルトに移行すれば、かなりのダメージを期待できる。

TA

蠢魔刹（）
左中段直突き～上段回し蹴り（）

蠢魔刹は威力が低いが、相手を高く浮かせ直すので便利。左中段直突き～上段回し蹴りはダメージ重視。

対戦攻略

三島一八（ミシマ カズヤ）

キャラクターの特徴
- 風神ステップからの派生技が強力
- ハイリスクハイリターン単発豪打
- 確定反撃に使える技が豊富

まずは注目の新技から。撥蜷局（）は初段が相手の左移動に強く、発生の早い中→中段の2連続攻撃。壁やられ・強を誘発できるので、壁付近で特に真価を発揮する。

残兇掌（）は発生、リーチともに優れた上段攻撃で、遠距離の確定反撃に使うのが主な用途だ。

性能が調整された既存技の中で注目なのは、カウンター時に大きく有利となった下段攻撃の腿砕き（）、ガード後の距離が近くなった右踵落とし（）、初段の発生が早くなり、かつ2段目が地上ヒットするようになった六腑凶鳴拳（）だ。

の硬直が延びたキャラが多いため、反撃技の霧足風神拳（）が相対的に強化。

コンボ

I 霧足風神拳（）or風神拳（）orダブルアッパー（立ち途中）or魔神拳（立ち途中）→貫乱烈洸（）→獅子斬り包丁（）→前ダッシュ～奈落旋風（）

II 六腑閃烈脚（）→獅子斬り包丁（）→貫乱烈洸2発止め（）→鬼蹴り（）

III （デビル化中）デビルツイスター（横移動中に）→エアインフェルノ（）→前ダッシュ（）～入れ→獅子斬り包丁（）→前ダッシュ～胸尖双突（）

解説

Iは基本コンボ。閃烈脚（）や忌怨拳（）カウンター時や、デビルアッパー（デビル化中）ヒット後もこのレシピでOK。バウンド後はダッシュしてから奈落旋風を決めよう。IIは獅子斬り包丁の前に若干ダッシュしてから出すと安定しやすくなる。難度は上がるが、六腑閃烈脚→六腑凶襲拳（）～B→前ダッシュ～右踵落とし（）からの起き攻めも可能。IIIはデビル化状態でのみ決められるコンボ。

TA

撥蜷局（）
エアインフェルノ（デビル化中に）

壁コンボ中のタッグアサルトには、ダメージの大きい心中突き（）や胸尖双突（）がおすすめ。

対戦攻略

風間 飛鳥（カザマ アスカ）

キャラクターの特徴
- 技から技への派生で手数に優れる
- スキの小さい中・下段攻撃が豊富
- カウンター狙いに適した技の数々

新たに追加された（）は、ある程度のリーチを誇る中段パンチ。ガードされると若干スキがあるものの、ここからはで上段肘打ちの日矛鏡、で中段パンチの日像鏡を繰り出せる。特に強力なのが日矛鏡で、ディレイ幅が広い上、初段のヒットを確認してからを押しても連続ヒットとなり、ガード時のスキも小さい。

伽羅木（）は左アッパーから中段蹴りにつなぐ新連係。ガードされると若干のスキはあるが、カウンター時に回復可能よろけを誘発する。

蘭月（）はコマンド変更により、確定反撃として使いやすくなった。

水面澄まし（【】）は動作中⬆でキャンセルでき、しゃがみ状態に。フェイントに使おう。

コンボ

I 昇打（）→巌戸（）→芭蕉颪2発止め（）→芭蕉颪（）→日矛鏡（）

II 竜車蹴り刈脚～白鷺遊舞3発止め（）（白鷺遊舞1、3発目ヒット）→雲雀槌（）→日矛鏡（）

解説

Iは従来のコンボパーツでバウンドを誘発し、日矛鏡で締めるというもの。日矛鏡は紫剄腿（立ち途中）よりも若干ながらダメージが大きく、また走りから攻め込めるなどヒット後の状況もほとんど変わらないのがポイントだ。IIは刈脚で止めてしまうと白鷺遊舞で拾えなくなったので、刈脚白鷺遊舞として繰り出す必要がある。体の小さなキャラクターには白鷺遊舞の1、2発目がヒットするので、2発止めから芭蕉颪につなげよう。

TA

燕槌～彩華蓮蹴（）
刈脚白縫い（）

発動までのヒット数が少なければ横回転誘発の燕槌～彩華蓮蹴、ヒット数が多ければ縦回転の刈脚白縫いがいい。

対戦攻略

リリ

キャラクターの特徴
- 使いやすい浮かせ技が豊富
- 背向けからの攻めが強力
- 横移動で相手の技を避けやすい

マルスソード（）は連続ヒットするようになり、確定反撃に使えるようになった。2発目ヒット時はうつ伏せダウンを誘発、素早くダッシュすれば相手の受け身にクロスチョップ（走り中）とスライディング（走り中）で二択を迫っていける。

下段のアルトロデオ（）からは⬅で技後背向けへ移行できる。ガード時のリスクは増えるが、ヒット時に背向け投げとテンペスト（背向け中）で二択を迫れるのがうれしい。ローズ・ピケ（）は⬅で2発目をキャンセルしつつ背を向けられる。中距離から攻める際に役立つ。

新技のサレンデイジー（立ち途中）は初段の発生が早い。連続ヒットの2発止めを反撃に使おう。

コンボ

I カプリコーンキック（）orハニーサックル（立ち途中）→マルスソード（）→バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（）→テンペスト（背向け中）→アルストロメリア1発目～パラードステップ（）→ローズ・ピケ（パラードステップ中）

II （相手壁際）トライアングルスプレッド（）～壁やられ・強）→バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（）→テンペスト（背向け中）→ディレイクロックキック・リターン（）

解説

Iはテンペスト2発目がバウンド誘発技となったために可能となったつなぎ。バウンド誘発後は、技中➡でパラードステップに移行できるようになったアルストロメリア1発目からローズ・ピケで締めるのが高威力だ。IIは、壁やられ中の相手にバックフリップ・スピニングエッジ1発止めを決めた後、テンペストの初段がダウン状態にヒットし、2発目でバウンドを誘発できる。体の大きな相手にしか決まらないが、ヒット数を増やさずバウンドにいける。

TA

マルスソード（）
ブラッディマスカレード・ハーケン（）

呼び出し時は、2発目で縦回転を誘発する前者が便利。ヒット数が少ない状況なら高威力な後者も有効。

こぶしメモ！

即戦力！ 変更点・コンボ・タッグアサルト紹介

対戦攻略 花郎（ファラン）

キャラクターの特徴
- 高威力、高速攻撃力、良状況の空中コンボ
- 各種構えを経由する終わりの無い攻め
- やり込みがいがあるテクニカルキャラ

カッティングワイパー（）はホーミングアタックの中段蹴りから上段を蹴る、連続ヒットの2段技。初段の発生が非常に早いのが特徴で、レフトジャブ（左足上げ中）をガードさせてから出せば割り込まれない。

カクタスショット（右足上げ中）とカクタスクラッカー（右足上げ中）はライトフラミンゴからの下段始動連係技。前者は2発目でダウンを誘発する中段蹴りに、後者はガード時に密着状態で大幅に有利となる上に、技後右構えに移行する上段蹴りへと派生する。両方を織り交ぜて相手を惑わせよう。

バーストヒール（立ち途中）は発生がかなり早くなり、確定反撃に使いやすくなった。

コンボ

Ⅰ →ライトジャブレフトフラミンゴ（）→フラミンゴサイドキック～レフトフラミンゴ（左足上げ中）→フラミンゴレフトヒール（左足上げ中）前ダッシュ～セットアップ～レフトフラミンゴ（右構え中）→フラミンゴハンティングホーク（左足上げ中）

Ⅱ フラミンゴライトスイープ（左足上げ中）orフラミンゴレフトスイープ（右足上げ）→バーストヒール（立ち途中）ダブルスラスト（）

解説

Ⅰは、フラミンゴレフトヒールがバウンド誘発技になったことを活用したつなぎ。フラミンゴレフトヒール後はという入力で前ダッシュからセットアップを出そう。フラミンゴライト（レフト）スイープはヒット効果が頭側ダウンとなったため、Ⅱのつなぎに切り替えること。初段でバウンドを誘発するしかないので、相方次第ではタッグアサルトを発動してコンボダメージを伸ばすことも考慮しておきたい。

TA

エアファング（）
ハンティングホーク（）

ヒット数の多い状況でも、ハンティングホークならフルヒット。たたき付け後は判定の低い技で追撃しよう。

対戦攻略 凌暁雨（リン・シャオユウ）

キャラクターの特徴
- 鳳凰の構えで避けまくる
- 主要技は意外とオーソドックス
- かわいい（おい）

立ち会いでは雀連砲（）、上歩掌拳（）、里合腿（）といった技で細かく攻めよう。これらの技がガードされるとシャオユウ側が若干不利となるが、ここで相手が手を出してくるならチャンス！ 鳳凰の構え（）で相手の攻撃をスカして反撃に転じよう。スキの大きい技をスカしたときは鳳凰羽翼（鳳凰の構え中に）などから空中コンボを狙い、浮かせ技が間に合わないときは弓歩盤肘（鳳凰の構え中に）と扇蹴り（鳳凰の構え中に【】）で中下の二択を仕掛けよう。ガード崩しには背向けからの投げ掴みも強力だ。

新技の沈墜動（鳳凰の構え中に）は、ガードされても反撃を受けない中段技。壁際なら壁やられ・強を誘発。

コンボ

Ⅰ 挑打連掌（【】）→挑打華爾（）→火龍双翼2発止め（）→背身撃2発止め（相手に背を向けて）→白連戦放1発止め～鳳凰の構え（）鳳凰双打（鳳凰の構え中に）

Ⅱ 鳳凰羽翼（鳳凰の構え中に）鳳凰の構え～前転（鳳凰の構え中に）→蕩肩（立ち途中に）→背身撃2発止め（相手に背を向けて）→双璧掌（）

Ⅲ 宙転断空脚（【】）カウンター→蕩肩（立ち途中に）→背身撃1発止め（相手に背を向けて）×2→背身連盤打2発止め（相手に背を向けて）丹山隠者（相手に背を向けて）

解説

Ⅰはシャオユウの基本コンボ。白連戦放1発止め～鳳凰の構えは壁コンボなどでもよく使うパーツなので、必ずマスターしよう。Ⅱの鳳凰羽翼は初段でバウンドを使ってしまうため、タッグアサルトを発動してダメージを稼ぐのもいい。最初からタッグアサルトを使うつもりなら、鳳凰連双（鳳凰の構え中に）で浮かせて双璧掌でバウンドさせれば、鳳凰羽翼始動よりもかなりダメージを伸ばすことができるぞ。

TA

白陽天舞（）
即弾腿（）

何といっても新技の白陽天舞が大ダメージ＆高高度で使いやすい。3発当てるために早めに発動しよう。

対戦攻略 エディ・ゴルド／クリスティ・モンテイロ

キャラクターの特徴
- リーチが長く、技の判定が強い
- 連係と構えから常に二択を迫れる
- ヒジ・ヒザが多く返し技に強い

リーチが長い技で相手を寄せ付けずに闘えるエディ／クリスティは、中距離が主戦場。ジャンプステータスのけん制技であるシャバ・ジラトリャ（）や、判定の強いコトヴェラダ（）をばらまきつつ、ローリスクな各種下段技で相手の体力を削り、スキを見て浮かせ技のピリパ（）やフォーリャ・アタッキ（）、ルビエルナ（立ち途中or）を狙っていくのが基本。こちらから攻める場合、さまざまな技や連係から攻撃力が高い座り（）と逆立ち（）の二つの構えに移行できるので、ガードを一気に揺さぶることができるぞ。

新技のフォーリャ・アタッキ（）は、長いリーチとコマンドの性質上相手のチェンジ際に当てやすい。

コンボ

Ⅰ ピリパ（）orコトヴェラダ（）（カウンター）→マゥン・エスケルダ（）→ガット～アウ・バチッド（）前ダッシュ～ベンリン～ヘランバゴ（）

Ⅱ フォーリャ・アタッキ（）→ファイザオン（逆立ち中）バイシャ・ブラッソ～ピリパ（）

Ⅲ （相手壁際）シャバ・ジラトリャ（）～壁やられ・強～ウァスーナ（）バウマーレス・ジーロゥ（）→シャオン～シャバ・ジラトリャ1発止め（座り中）

解説

Ⅰはバウンドの後の前ダッシュさえできれば安定する。その後、壁にヒットすれば座り中の技で壁コンボを決めることができるのだ。Ⅱは、相手の裏側に回ってしまっても問題無く入り、すべて最速入力でOK。最後のバイシャ・ブラッソ～ピリパはチェンジに対応しているので、安全に味方に交代することもできる。Ⅲはすべて最速で入るため簡単で、ダメージが大きく起き攻めができるなど、優秀な壁コンボとなっている。

TA

メイア・ルーア・ブランド（）
フズィラール～ヘランバゴ（立ち途中）

メイア・ルーア・ブランドは威力が高くワンコマンド。フズィラール～ヘランバゴは縦回転させるので使いやすい。

対戦攻略 馮威（フェン・ウェイ）

キャラクターの特徴
- 見た目通りの豪快キャラ
- 強烈な二択を備える
- 背向け移行技が増えた

新技の嵩山雷炮（）は、強烈なアッパーを繰り出す空中コンボ始動技だ。今作よりダメージアップされた下段技の七寸靠（）と合わせて使えば、簡単で強烈な二択を仕掛けることができるぞ。

同じく新技の旋脚削顔手（）は、つなぎの早い下→上段技。これにより、ダウンや低い浮きを拾いつつバウンドに持ち込めるようになった。孔雀掃腿（）は3連続の蹴り技。上→上→下段といった構成だが、3発目の下段部分をで入れでキャンセルし、背向けに移行できる。相手を幻惑するにはもってこいの技だ。

嵩山雷炮は火力不足に悩まされていたフェンにとって待望の浮かせ技！ リスクを恐れずぶっ放しまくれ！

コンボ

Ⅰ 嵩山雷炮（）or穿弓腿（立ち途中に）or飛天脚（）→龍歩昇雲（）→入れ→交牙落襲1発止め（）連環腿（）→獄寸靠（）

Ⅱ 里合転腿～背向け（）→で振り向き→両断把（【】）孔雀掃腿2発止め（）→鬼弾激掌（）

Ⅲ 背身剛掃腿（背向け中に）→立ち→入れ→右脚爪蹴破（）龍歩昇雲（）

解説

Ⅰは龍歩昇雲の硬直が減ったおかげで入れなどで拾い直せる強化点を利用したコンボ。これにより、龍歩昇雲がさまざまな場面でのコンボパーツとして活躍するようになった。Ⅱは威力の高い孔雀掃腿を使ったコンボ。最速で入力していくだけなので、ごく簡単に決められる。Ⅲは今作からの可能になったレシピ。背身剛掃腿の硬直が短くなり、どのキャラクターに対してもバウンドを絡めた追撃に持ち込める。

TA

龍歩昇雲（）
側踢腿（）

2発目の浮きが高い龍歩昇雲は、TAでも大活躍の優秀技。側踢腿はうつ伏せ状態を正面やられに戻せるぞ。

こぶしメモ！ エディ／クリスティ：エディとクリスティではかなり体格が違うため、リーチも違ってくることには注意しよう。

対戦攻略

雷武龍（レイ・ウーロン）

キャラクターの特徴
- 特殊構えの種類、固有技の圧倒的総数
- 体力を回復できる（酔歩中◎）
- 下段コンボ始動技が多い（背向け⇩◎など）

主力武器である昇流脚（⇨➡◎（⬅））のガード時の距離が相手と近くなり反撃を受けやすくなった。が、ほぼ浮かされることは無いためまだまだ使い勝手は良好、主力となる。

新技で注目したいのは、五形拳の各構えに直接移行できる形意五門・蛇形(2)の派生で、これまでワンクッション必要だった虎の構えなどに直接移行できる。移行にかかる動作が大きめだが、実はここに上中段パンチさばき性能があり、さばき後の状況はさばくタイミングにより硬直差が変化。動作の後半でさばけば、各構え中の浮かせ技がヒットする。

形意五門・蛇形(2)で手を回している動作中がさばき受け付け時間。パンチのみである点に注意。

コンボ

I 昇流脚（⇨➡◎） or 顎戈（⇧◎） or ⇩◎→咆犬牙喉（⇨◎◎）→⇨◎→絞竜掌（⇨➡◎）Ⓑ▶昇流連脚（⇨➡◎◎）

II 咆犬牙突（⇨◎◎◎）→⇨◎→昇流脚～背向け（⇨➡◎⬅）→背身跳水（背向け◎◎）Ⓑ▶昇流連脚（⇨➡◎◎）

III 背身後掃燕舞1段止め（背向け⇩◎）→千鳥旋転花（しゃがみ⇧◎◎◎）→妃睡絞竜掌（妃睡鳥中◎）Ⓑ▶昇流連脚（⇨➡◎◎）

解説

Iは基本コンボ。昇流脚（⇨➡◎）を⬅で背向けに移行した場合は⬅上昇中◎→咆犬牙喉（⇨◎◎）→絞竜掌（⇨➡◎）とつなげよう。IIは新技を組み合わせたコンボ。昇流連脚（⇨➡◎◎）は少し早めの入力、それ以外はすべて最速でつなぐ気持ちで素早く入力するのがコツだ。IIIは下段技始動。タイミングはシビアだが1段目の千鳥旋転花（しゃがみ⇧◎◎◎）を昇流脚（⇨➡◎）に替えて交代することも可能。

TA

転身崩壁（◎◎）
昇流連脚（⇨➡◎◎）

TAまでのヒット数が少なければ前者、多ければ後者と使い分ける。後者はかなり低めに当てよう。

対戦攻略

李超狼（リー・チャオラン）

キャラクターの特徴
- 空中コンボの連繋能力が抜群
- ◎◎によるカウンターパンチ
- 壁に追い詰めた際の圧力

クロスストレート～レヴォリューションツヴァイ（◎◎◎）の3段目のやられが変更され、正面に吹き飛ぶようになった。これによりフェザーランディング（⇨◎）などでの追撃はできなくなったが、その代わり壁やられ・強を誘発させられる。単体のレヴォリューションツヴァイ（⇨◎◎）はノーマルヒットでも若干のディレイなら連続ヒットする上、こちらは1段目で止めても反撃を受けないため、近距離のけん制に使いやすい。

また、新たに追加されたアグレッシブワンツー（⇨➡◎）も含め、壁付近での攻撃の幅がさらに広がった。

ギャラクティスクロー（⇨⇦⇨◎◎）は突進力に優れる。2発ともヒットすればバウンド誘発。

コンボ

I ⇧◎ or シルバーニー（⇩◎）→◎→トリプルファングキャンセル～ミストステップ（⇦◎◎⇨☆）→ワンツーパンチ～ミストステップ（◎◎⇨☆）→ビューティフルスパンク（⇨◎◎）Ⓑ▶前ダッシュ～シルバーヒール（⇦⇨◎）→シルバーロー（⇩◎）

II ギャラクティスクロー（⇨⇦⇨◎◎）Ⓑ▶ストマックポリッシュ（⇩◎）→リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦◎⇨☆）→リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦◎⇨☆）→マーキュリードライブ（⇧◎◎◎）

III （相手壁際）アグレッシブワンツー（⇨➡◎）～壁やられ・強→⇧◎→ビューティフルスパンク（⇨◎◎）Ⓑ▶シルバーヒール（⇦◎）→シルバーロー（⇩◎）

解説

Iはシルバーロー（⇩◎）を起き上がって軽減しようとすればリーキック～スピニングハンマー（⇩◎☆◎◎◎）でバウンドさせられる。IIはダメージアップを望むならタッグアサルトを使おう。IIIはIと同様でシルバーロー（⇩◎）を起き上がろうとする相手には⇧◎→ビューティフルスパンク（⇨◎◎）で再度同じ状況になる。寝っぱなしを読んだらフェザーランディング（⇨◎）で追い打ちしよう。

TA

マーキュリードライブ（⇧◎◎◎）
スーパーハイコンビネーション（⇦◎◎◎）

どちらもヒット数は同じだが、回転方向が異なる。前者は縦回転を誘発するので、続く追撃がやりやすくなる。

対戦攻略

ポール・フェニックス

キャラクターの特徴
- 操作が簡単で使いやすい
- 崩拳を絡めた高威力なTA
- 壁際や起き攻めでの二択が強力

鉄拳シリーズにおいてスタンダードキャラの代名詞的存在ともいえるポールの使いやすさは健在。ワンツーパンチ（◎◎）、瓦割り（⇩◎）といった小技でペースをつかみ、スキあらば双飛天脚（⇦◎◎）や崩拳（⇩⇧⇨◎）など大技を狙う。強力な下段技である竜王霹靂掌（⇩◎◎◎）はクリーンヒットしないとダウンを奪えないため、壁際に追い詰めたときや起き攻めで使っていこう。そして何より本作のポールはタッグアサルトに組み込む崩拳が強烈！　受け身を取れない相手に無敵タックルを中心とした起き攻めを仕掛けられる。

待望の新ホーミング技、瓦駒（⇩⇧⇨◎）をゲット！　浮き草（⇩⇧⇨）からの派生だがリーチは長く発生が早いぞ。

コンボ

I ⇧◎→裏疾風（⇩⇧⇨◎）→⇨◎→ダブルストライク（⇦◎◎）Ⓑ▶前ダッシュ～竜王霹靂掌（⇨⇨⇩◎◎◎）

II 震月（立ち途中に◎）→⇨◎→⇨◎→ダブルストライク（⇦◎◎）Ⓑ▶万聖龍砲拳（⇨➡◎ヒット時◎）

III 閂剪み（⇦◎）→震軍（◎◎）→⇨◎→鉞打ち（⇨◎）Ⓑ▶前ダッシュ～竜王霹靂掌（⇨⇨⇩◎◎◎）

解説

ポールのコンボには、特に難しいポイントは少ない。技ごとの硬直を体で覚えてしまえば、簡単なものばかりだ。

Iにあるように裏疾風をコンボに組み込む場合には、途中からタッグコンボに移行することも可能となる。

TA

崩拳（⇩⇧⇨◎）
瓦割り落葉（⇩◎◎◎）

崩拳空中ヒット時、相手は受け身を取れずに転がるため起き攻めの大チャンス。コンボ後半で入れたい。

対戦攻略

マーシャル・ロウ

キャラクターの特徴
- 接近戦の選択肢が豊富
- 使いやすい下段技と投げ
- 確定反撃用の技は粒ぞろい

◎派生、◎◎派生や⇧◎といった小技を軸に攻め、少々不利を背負っても上・中段さばき（⇦◎or◎）で相手の反撃を無効化できるため、近距離戦の強さは相変わらず。待望のダウンに当たる中段技のドラゴンスレイヤー（⇨◎）や、使いやすいバウンド誘発技のギアエッジキック（⇨➡◎◎）など、新技は用途が分かりやすく優秀なものばかり。既存技ではブレッシングキック（◎）の威力UP、タイガーファング（⇦◎◎）がホーミング技＆連続ヒットとうれしい変更点。⇧◎⬅で背向けに移行しつつ、背向け状態からの攻めを展開するのも面白い。

発生が早い中段のホーミング技の存在は、ロウの近距離戦の強さにさらなる磨きをかけるだろう。

コンボ

I ⇧◎→ドラゴンサマー（⇩⇧◎）→ギアエッジキック（⇨➡◎◎）Ⓑ▶ドラゴンストライクコンボ（⇨➡◎◎◎）

II ドラゴンニー（➡⇨◎）→ドラゴンラッシュ（⇦◎◎◎）→ギアエッジキック（⇨➡◎◎）Ⓑ▶ドラゴンストライクコンボ（⇨➡◎◎◎）

III ドラゴンテイル～サマーソルトキック（⇧◎◎）→タイガーファング（⇦◎◎）

解説

上記のコンボは、すべて最速のつなぎで問題無い。Iは最も基本的なコンボ。⇧◎だけではなく、ドラゴンアッパー（立ち途中◎）や⇩☆◎などからもつなぐことができる。TAを使ってコンボを伸ばす際には高めに浮かせる技をはさみ、前ダッシュからドラゴンストライクコンボやドラゴンダガー（⇨➡◎◎）につなぐといい。IIIでドラゴンテイルの先端がヒットした場合は、タイガーファングが空振りしやすい。ストラクトキック（⇩◎◎）で代用しよう。

TA

ダブルサマーソルトキック（⬅◎◎）
スピンキックコンボ（◎◎◎）

ダブルサマーソルトキックは縦回転を誘発できる。ヒット数が多いときは、つなぎの早い◎◎◎が使いやすい。

こぶしメモ！

[illegible]少し[illegible]たが、崩拳空中ヒット時に相手は受け身を取れずに転がるため、[illegible]大チャンス。コンボ[illegible]
ロウ：TAには、威力重視の場合はダブルドラゴン（横移動中◎）、安定性重視ならドラゴンラッシュ（⇦◎◎◎）を使うのもいい。

対戦攻略 スティーブ・フォックス

キャラクター特徴
- すべての距離で闘える
- 構えや特殊動作が多い
- 壁際での強さは全キャラ中屈指

ジャイロフック(⇨●●●)は全段連続ヒットでダウンを奪える強力な新技だ。ジャイロフック～ピーカブースタイル(⇨●●➡)と併せて使い、相手に的を絞らせないようにしたい。

既存技の変更点に目を向けると、スリムボム(⇦●)は本作ではノーマルヒットでも相手が崩れるようになった。今までと変わらず潜り性能が付いているので、相手の上段技に合わせて使うと効果的だ。

アーガススパート(ピーカブースタイル中に⇧●●●●)は1発目カウンターですべて連続ヒットし、バウンドを誘発できるなど大幅に強化された。

反応がよければ、ヒット確認で3発目を出せるかもしれないジャイロフック(⇨●●●)は、可能性に満ちた技だ。

コンボ

- Ⅰ スリムボム(⇦●)→ドラゴニックハンマー(⇨➡●)Ⓑ➡ソニックファング(⇧●)
- Ⅱ アーガススパート(ピーカブースタイル中に⇧●●●●)カウンターⒷ➡前ダッシュ→フェイントレフトフック～フリッカー構え(⇦⇨⇧●【●●●】⬅)→スピットファイアコンビネーション1発止め～ターンパンチ(フリッカー構え中●⬅●●)
- Ⅲ クイックフックワンツー(⇦●●●)カウンター→フェイントレフトフック(⇧●【●●●】)→ドラゴニックハンマー(⇨➡●)Ⓑ➡ダックインレフトフック～フリッカー構え(⇨●●●⬅)→ガゼルパンチ(⇨●)

解説

Ⅰのコンボのコツはスリムボム(⇦●)の硬直を覚えること。見た目に反して意外と硬直が短いので、ドラゴニックハンマー(⇨➡●)を早めに入力してみよう。アーガススパートは2発目まで出しておき、カウンター確認で4発目まで出し切るといった使い分けが強力だ。クイックフックワンツー～ピーカブースタイル(⇦●●●➡)がカウンターヒットした場合には、アルビオンコンビネーション(ピーカブースタイル中に●●●●)でバウンドさせることができるぞ。

TA

ソニックファング(⇧●)
●【●●●】⬅→フリッカー構え中に●⬅●●●→⇩●

ソニックファングはうつ伏せバウンドを正面やられに直せるのでTAには持ってこいのコンボパーツだ。

対戦攻略 クレイグ・マードック

キャラクター特徴
- 中～遠距離のけん制に適した技が豊富
- 空中の相手を投げられる
- 下段さばき不能下段技(⇩●など)を持つ

最大の変更点は、リバーシスロー((相手ダウン中)足側or頭側で⇩●●)の追加。投げ後の追撃がメインとなるヘラクレスハンマー((相手ダウン中)足側or頭側で⇩●●)と違い、投げ単体でまとまったダメージを与えるもの。この追加により壁との位置を考えて投げ分けることが可能となった。そのほか、中距離の反撃手段の要であったサルコンパンチがジャイアントブラット(⇨●●●)という3段攻撃の新技に変更され、以前のようには反撃できないケースがある。そういった場面では、ローリングバックナックル(⇦●)などで代用しよう。

クローザーストライク(⇧●)は発生の早い中段攻撃。カウンターヒット時は追撃が可能。

コンボ

- Ⅰ スイングアッパー(⇧●)→●→コンプレッサー(⇧●●●)Ⓑ➡アンガーラッシュ・クラウチング～キャンセル(⇧●●●●●●)→モビーディックダイブ(空中の相手に⇨➡●)
- Ⅱ クローザーストライク(⇧●)カウンター→前ダッシュ～アンガーラッシュ・クラウチング(⇨⇨⇧●●●●)→パワーバンプ(クラウチングスタイル中⇨●●)Ⓑ➡ダブルインパクト(⇧●●)
- Ⅲ ローリングバックナックル(⇦●)カウンターorジャイアントブラット3段目(⇨●●●)カウンター→クラウチングスタイル(●)→パワーバンプ(クラウチングスタイル中⇨●●●)Ⓑ➡ジャイアントブラット(⇨●●●)

解説

Ⅰは正面から浮かせた場合、どのコンボ始動技からも成立する基本コンボ。モビーディックダイブを左右の空中投げ(● or ●)に置き替えても同程度の威力なので、できないと判断したら切り替えよう。Ⅱは新技始動。バウンド時にタッグアサルトに持ち込み、相方のキャラで高めに打ち上げる攻撃を当てれば、モビーディックなどの空中投げを決めることも可能。Ⅲは早めの入力がコツ。1段目は当たらず2段目のみがヒットしてバウンドする。

TA

ストレート～ショルダーインパクト(●⇩●)
各種空中投げ(空中の相手に●(or ⇨●) or ●(or ⇨●) or ⇨➡●)

空中投げ後はマードックが場に残る点に注目。攻撃としてだけでなく、安全に交代する手段にもなる。

愛と友情の鉄拳コラム② 探してみよう 特殊チェンジ投げ

特定の組み合わせでのみ発生するチェンジ投げを紹介。

チェンジ投げについては、3ページで軽く解説したが、汎用のチェンジ投げ以外にも、特殊なチェンジ投げ技が存在する。これは、特定のタッグを使用し、所定の投げ中にタッグボタンを押すことで発動可能。

この特殊チェンジ投げがどれだけあるかは現時点では未知数だが、かなり多くの種類が存在するのは確かなようだ。ストーリー上で因縁のあるキャラ同士で試してみれば、意外な発見があるかも？

パンダ&シャオユウ

とても無邪気なボール遊び

シャオユウ&パンダのチェンジ投げは、雑技団チックなアクロバット。世界的アイドルのパンダにかかれば、歴戦の勇者も遊び道具に等しいパウ～!

ポール&ロウ

鉄のごとき友情、ここに炸裂!?

ポール&ロウの悪友タッグにも、当然ながら特殊チェンジ投げがある。なぜか友情というよりも打算という言葉が脳裏に浮かぶのは、筆者の心のくもりゆえか？

レイヴン&ヨシミツ

たまには普通の忍者らしく

レイヴン&ヨシミツによる特殊チェンジ投げは、いかにも忍者らしい空中殺法+空蝉の術。そういえばヨシミツって忍者だったな、と思い出せる貴重な瞬間。

ガンリュウ&ジェイシー

まさか……俺を踏み台にした!?

ガンリュウを踏み台にして跳び上がるジェイシー。生き生きとしたジェイシーの動きと、ガンリュウの人生土俵際感が笑いと涙を誘う。どすこいどすこい。

こよしみ!

対戦攻略 キング

キャラクターの特徴
- 多種多様、強力な投げ技を持つ
- 空中コンボ始動技が強い
- 高難度コンボが高火力

新技ラウンドトリップチョップ（立ち途中●●）は発生の早い中段ホーミング技。2発目まで連続ヒットし、1発目で止めた場合ヒット時はやや有利、ガード時やや不利となる。2発目はヒット時やや有利だが、ガード時は発生の早い技で反撃を受ける。アトラスハンマー（⇩●）は姿勢が低くなる中段の浮かせ技。ヒット時は高く浮くので、⬋上昇中●→ローリングエルボーラッシュ（⇨●●●）とつなごう。ガード時はスキが大きいので注意。

既存技で注目は、かち上げエルボー（立ち途中に●）。通常の浮きに変わったため、主力の浮かせ技に。

フラッシングエルボー（⇩●）は、コマンドが変更になったものの健在だ。

コンボ

Ⅰ　ジャンピングニーリフト（●）orかち上げエルボー（立ち途中に●）→ストライクエルボーラッシュ2発目（⇨●●）→⇨入れ●→アメリカンジャンプ～ヘッドバット（⇨●●）Ⓑ→ショルダータックル（⇨●）

Ⅱ　（ボディスマッシュ、ジャガーステップ～フック、スプリントフック）カウンター→脳天唐竹割り（⇨●）Ⓑ→ライトストレート～レフトアッパー（●●）→ストライクエルボーラッシュ（⇨●●●）→トラースキック（⇨●）

Ⅲ　（ナックルボム、脳天唐竹割り）→シューティングキックコンビネーション2発止め（⇨●●）→⇨●→スプリントフック～ニールキック（⇨●●）

解説

Ⅰはバウンド後の締めにランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨●）を決めれば火力アップ。Ⅱはストライクエルボーラッシュ2発止めにすることで、スイング式ジャンピングパワーボム（空中の相手に⇨⇩⇨⇩⇨●）が決まり、これも高火力。Ⅲは、相手の交代に合わせやすいナックルボムからのコンボ。スプリントフック～ニールキックの代わりにランニングジャガーボム（空中の相手に⇨⇨●）が決まり、こちらも威力が上がる。

TA

技	
ストライクエルボーラッシュ（⇨●●●）	⇨●●●は横回転、⇨●●は縦回転を誘発し、その後につなぎやすい。ヒット数に応じて使い分けよう。
スプリントフック～クロスアッパー（⇨●●）	

対戦攻略 アーマー・キング

キャラクターの特徴
- スピーディで重たい打撃技
- 操作が簡単で素早く動ける
- 毒霧で悪に染まれる

まずは強力な打撃技で相手を黙らせるのが定石。近距離ではライトストレート～レフトアッパー（●●）やレバークラック（⇨●）などで相手を押さえ込み、スマッシュフック（⇨●）で暴れをつぶそう。中距離ではブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇨●）が優秀。

相手がおとなしくなったら強力な投げを狙おう。ダブルアームスイング（⇨⇨⇩⇨●）とシャイニングケンカキック（⇨⇨●）はどちらも威力が高く、空中の相手もつかめるので多用していこう。コブラクラッチ（⇨☆⇩●●or●）の投げコンボは投げ抜けの手を判別できないので交ぜていきたい。

新技のスイッチジャンピングニーアタック（⇨●）。的確な打撃が投げ技への布石となる。

コンボ

Ⅰ　ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇨●）→スイッチジャンピングニーアタック（⇨●）→ハンマーエッジ（⇨●）Ⓑ→前ダッシュ～レバークラック（⇨⇨●）→マッスルドライバー（⇨⇨⇩⇨●）

Ⅱ　かち上げエルボー（立ち途中に●）→スマッシュフック（⇨●）Ⓑ→前ダッシュ～レバークラック（⇨⇨⇨●）→ダークネスサイクロン（●●）→ショルダーインパクト（⇨●）orタロスカッター（⇩●）

Ⅲ　（相手壁際）ブラックエルボーフック（⇨●●）～壁やられ・強→スマッシュフック（⇨●）Ⓑ→キラーPKコンボ（⇨●●）

解説

Ⅰなどで使っている、バウンド後の前ダッシュ～レバークラックの部分は、アーマーキングのコンボで多用するパーツだ。ミスをしないように練習しておこう。Ⅱのコンボは、最後のショルダーインパクトをタロスカッターに替えると、軸ズレ時にも安定する。Ⅲはすべて最速でOK。コンボ後はこちら側がかなり先に動けるので、相手のチェンジを警戒しつつ投げと打撃の二択を仕掛けていこう。

TA

技	
スイッチジャンピングニーアタック（⇨●）	（⇨●）は縦回転を誘発するので使いやすい。（●●）は威力が高くリーチが長いため、組み込んでいきたい。
スペースローリングエルボー（●●）	

対戦攻略 巌竜（ガンリュウ）

キャラクターの特徴
- 鉄拳シリーズのお笑い担当
- 寄り相撲になれば強い
- 土俵際（壁際）も強い

新技の勇魚打ち（⇨●●●）は中→上→中段の3段技で、空中コンボの締めに使いやすい。1～2発目が連続ヒットするので、中段攻撃の選択肢として使えなくもない。

ちゃんこスピンおかわり（⇨●●）は既存技からの新派生。ガードされると軽い反撃を受けるので、1発目をガードされた際のフォローとしてたまに出す程度にとどめよう。

四股落とし（⇨➡●）は、ヒット時に雷張り手（⇨●）などで追撃できる中段のダウン攻撃。発生が遅めだがガード時は有利な状況となるので、壁際の起き攻めなどで使うと強力だ。

ちゃんこスピンおかわり（⇨●●）は空中コンボの締めで使いやすい。威力もなかなか高いぞ。

コンボ

Ⅰ　突き上げ張り手（⇨●）～闘魂張り（⇨●●）Ⓑ→前ダッシュ～電車道コンボ（⇨⇨⇨●●●）→ロケット突っ張り（⇨●）

Ⅱ　突き上げアッパー（立ち途中に●）→鉄砲乱打（⇨●●●）→闘魂張り（⇨●●）Ⓑ→ちゃんこスピンおかわり（⇨●●）

Ⅲ　鬼面張り（しゃがんだ状態で⇨●）→前ダッシュ～陣幕破り2発止め（⇨⇨⇨●●）→もろ手振り～もろ手ハンマー（立ち途中に●●）Ⓑ→勇魚打ち（⇨●●●）

解説

Ⅰは早い段階でバウンドを誘発するので、タッグアサルトを狙う場合は、パートナーが2段～3段技を決めて、ガンリュウがちゃんこスピンおかわり（⇨●●）や勇魚打ち（⇨●●●）で締めるのがいいだろう。Ⅱは突き上げアッパーから直接チェンジできるので、それも一手。Ⅲは陣幕破りの前の前ダッシュを長めに入力するのがポイント。陣幕破り2発止めの後は、素早く⇨☆と入力してからの再度の陣幕破り2発止めを挟むこともできる。

TA

技	
神風キック（⇨➡●）	どちらも縦回転誘発技なのでその後のコンボを決めやすい。空中コンボの何発目に決めるかで使い分けよう。
鉄砲乱打（⇨●●●）	

対戦攻略 ニーナ・ウィリアムズ

キャラクターの特徴
- 細かい中下段技が豊富で手数が多い
- 使いやすい浮かせ技を多く持つ
- 空中コンボ時⇩⇨☆●の運びが高性能

マクナスフォール（⇨●●●●）は上段パンチからアッパー、そして振り下ろしにつなぐ3段技。初段の発生は⇨●程度、カウンター時は最後まで連続ヒットしてバウンドに持ち込めるため、接近戦での暴れに役立つ。

スティンガーレフトヒールコンボ（⇨●●●）はかかと落としから上段蹴りを繰り出す。2発目のディレイ幅が長く、かなり遅めに入力してもつながるのが強み。初段はスキが小さいので、相手を壁際に追い詰めて使い、ヒット確認から出し切ると強力。

サンセットハンド（⇨➡●）は発生が早くリーチが長い。反撃に使おう。

サンセットハンド（⇨➡●）ヒット後は鯉斬り（⇩⇨●）やファールキック（⇨➡●）で追撃だ。

コンボ

Ⅰ　マクナスフォール（⇨●●●●）Ⓑ→前ダッシュ～アッパーストレート（⇨⇨⇨●●）→アサルトコンボ（⇨●●●●⇨●●）

Ⅱ　（相手壁際）スティンガーレフトヒールコンボ（⇨●●●）～壁やられ・強→マクナスフォール（⇨●●●●）Ⓑ→左横移動～シェイクショット～スウェー（横移動中●●⬅）→カタパルトキック（⇩●●）

解説

Ⅰはマクナスフォールでバウンドを誘発してからの追撃。バウンド時の距離が遠いため、シェイクショットを絡めた追撃が決まらない点には注意。なお、難度は格段に上昇するが、バウンド後に右横移動～フラッピングバタフライ1発止め（⇩⇨☆●）×7→ファールキック（⇨➡●）といったつなぎも可能。Ⅱは壁やられに対する追撃。マクナスフォールの後、左横移動からシェイクショットを出さないとヒットしないので気を付けよう。

TA

技	
横移動～シェイクショット～掌握ステップ（横移動中●●➡）→鯉斬り（掌握ステップ中●）	出現と同時に横移動し、シェイクショットから素早く鯉斬りに。鯉斬りが縦回転誘発なので、追撃がやりやすい。

こぶしメモ! アーマーキング：新技（（相手ダウン中に）●）は、[illegible]は空中コンボに持ち込めなくなった代わりに反撃を受けなくなった。ガンリュウ：[illegible]からは直接チェンジをすることができる。[illegible]、かち上げ（⇨⇨⇩●●）も同様なので覚えておこう。

対戦攻略 アンナ・ウィリアムズ

キャラクターの特徴
- ハイリスクハイリターンな二択
- 空中コンボが簡単で威力が高い
- ボインボイン♪

本作でもしゃがみ状態から、リフトショット（立ち途中に●）とコールドブレード（しゃがんだ状態で⇧●）による二択は強力。特にコールドブレードは他キャラの下段コンボ始動技が軒並み調整を受ける中、いまだに正面からコンボが可能な貴重な下段技だ。新技のサーバルブロウ（⇨●●●）は威力が高いバウンド誘発技で、主力バウンド技。アルテミスアロー（⇩⇧⇨●●●）はクリムゾンアロー（⇩⇧⇨●）からの派生技。クリムゾンアローはカウンターヒット回復不能の崩れを誘発。その場合は、アルテミスアローに派生させないよう注意！

カラカル（カオスジャッジメント中●）はカオスジャッジメントから出せる新バウンド誘発技だ。

コンボ

Ⅰ ステップインアッパー（⇧●）orリフトショット（立ち途中●）or→コートリーレインボー一発止め（⇨➡●）→クリークアタックステップ（⇧●●⇧）→アガペイドアロー（⇩⇧⇨●）→サーバルブロウ（⇨●●●）B➡コートリーレインボー（⇨➡●●●●）

Ⅱ コールドブレード（しゃがんだ状態で⇧●）→ライトローキック&バックスピンチョップ（⇩●●）→サーバルブロウ（⇨●●●）B➡ヘイルストーム（⇩●●●●●）

Ⅲ （相手壁際）アフロディアスタンプ（⇨●）～壁やられ・強→サーバルブロウ→フェイスウォッシュ～カオスジャッジメント（立ち途中に●⬅）→アフロディアスタンプ（カオスジャッジメント中に●）

解説

Ⅰは一見難しそうだが、⇧にレバーを倒したまま、●●●●とタイミングよく押せばいいだけ。その後、サーバルブローが安定してつながるぞ！ Ⅱはコールドブレードが近距離ヒットした場合かつフェン以外に可能な下段始動コンボ。フェンやヒット時距離が遠かった場合は、シットスピン&ハイキック（⇩●●）に変えよう。Ⅲは慣れるまで若干操作が忙しいが、威力が高い壁コンボ。

TA

アルテミスアロー（⇩⇧⇨●●●）
コートリーレインボウ（⇨➡●●●）

アルテミスアローは相手を縦回転させ、なおかつ上に飛ばす、TAに非常に適した技だ。

対戦攻略 吉光（ヨシミツ）

キャラクターの特徴
- トリッキーな技や構えで幻惑できる
- 空中コンボが簡単でミスが起きない
- 使い手の個性が存分に出せる

ゲーム中でも屈指の技数を誇り、相手に的を絞らせない闘い方ができるヨシミツだが、今作ではさらに有用な新技が追加された。特に目を引くのは逢魔釘打ち（⇦●●●）。発生が早くリーチに優れ、威力が高いために、さまざまな局面で活躍できる。

さらに厚い中段の連係である圧切刈（⇩●●●）に、強力な派生技が2種類追加されたことにも注目。空中コンボに組み込めば安定度が増し、立ち回りで使えば今まで以上にじっくり闘うことができるなど、汎用性が非常に高い。これらを駆使し、正義の宇宙忍者の強さを見せてやろう。

新技の圧切払いが追加されたことで、抜刀時の吉光ブレード（●）が強力に！

コンボ

Ⅰ 隼（⇩●）→●→圧切薙（⇩●●⇩●）B➡圧切払い（⇩●●●）

Ⅱ （抜刀時）吉光ブレード（●）→圧切薙（⇩●●⇩●）B➡右横移動→逢魔外法閃（⇩☆⇦●●）→金打～巌頭（●中に⇨●）

Ⅲ （相手壁際）卍裏跳蹴り（⇩●）→壁やられ・強～圧切薙（⇩●●⇩●）B➡重ね脇差（⇧●●）

解説

Ⅰの最後の圧切払いは、3段目にディレイをかけると安定する。Ⅱは待望となる、抜刀時での吉光ブレードヒット時の大ダメージコンボ。Ⅲは小さいキャラには安定しづらいので、峰打ち殺し～バウンド～→逢魔外法閃にしよう。なお、最後の重ね脇差を跳び牛若～卍蜻蛉（【●●】⬆）にして、卍蜻蛉中の技で起き攻めを仕掛けるのも強い。その場合には、跳び牛若を入れる際の軸ずれに注意しよう。

TA

逢魔外法閃（⇦●●）
圧切払い（⇩●●●）

逢魔外法閃は相手を縦回転させるため使いやすい。圧切払いは、コマンドが簡単でダメージが大きい。

対戦攻略 ブライアン・フューリー

キャラクターの特徴
- 初心者でも扱いやすい
- 大技も小技ともに充実
- 壁に運びやすく、壁際で強い

簡単コマンドでコンボ始動技の新技・ボアクラッシャー（⇨●●）は、ガードされても立ち途中●程度の反撃しか受けない。相手の技のスカりに狙うのはもちろん、リターン目的で不意にぶっ放すのもアリだ。

ウェッジドライブ（⇦⇧●）は、一回転してから体重を乗せて放つ、高威力の下段技。ヒット時にはブライアンが大幅有利となるので、一方的に攻めることができる。技の発生が遅いことが唯一の欠点となるが、攻撃発生前に⬅入れでキャンセル可能なので、そこからずうずうしく攻めることもできるぞ。

すさまじいダメージのウェッジドライブ（⇦⇧●）。ヒットさせたら勢い付けることは間違い無し。

コンボ

Ⅰ ボアクラッシャー（⇨●●）B➡ストマックブロー（⇧●）→⇨入れ●→ストッピング～ハイドクローラー（⇦●⇨）→ターンエンドマッハ（⇩⇧⇨●●●●）

Ⅱ キックオフ（⇩⇧⇦●）→ストマックブロー（⇧●）→ボアクラッシャー（⇨●●）B➡ストマックブロー（⇧●）→マッハパンチ（⇨➡●）

Ⅲ レクイエム（⇩⇧⇦●）カウンター→前ダッシュ～チョッピングエルボー（⇨⇨⇦●）B➡スナイパーソバット（⇩●）→⇨入れ●→ストッピング～ハイドクローラー（⇦●⇨）→ターンエンドマッハ（⇩⇧⇨●●●●）

解説

上で紹介したコンボに共通するターンエンドマッハ（⇩⇧⇨●●●●）はストッピング～ハイドクローラーで特殊ステップ状態となっており、そのまま●●●●と入力するだけで出すことができるので注意しよう。Ⅱのコンボのバウンド後は、クイックロースクリュー（⇩●●●）に置き換えれば難度が下がるぞ。Ⅲは、本作よりカウンターヒットのやられが変わったレクイエムを始動技にした空中コンボだ。

TA

コブラファング（⇧●）
ストッピング～ハイドクローラー（⇦●⇨）→ターンエンドマッハ（⇩⇧⇨●●●●）

威力が高く、うつ伏せバウンド状態を正面やられにひっくり返せるコブラファング（⇧●）はTAオススメの技だ。

対戦攻略 ジャック6

キャラクターの特徴
- 圧倒的攻撃力
- 防御面には不安要素アリ
- 初心者でも使いやすい

新技のダイイングマシン（⇨●●）は中段攻撃の2段技で、カウンター時は連続ヒットして空中コンボを決められる。発生が遅いので、立ち合いよりは空中コンボや壁コンボ用の技として使うことが多いだろう。ちなみに、2発目ガード時にはワンツーパンチ程度の反撃を受ける。

バンプストッパー（立ち途中に●●●）はしゃがみ状態から出る2段技。発生がバイオレンスアッパー（立ち途中に●）よりも早いので、確定反撃を決めるときに重宝するだろう。2発ヒットさせた後はほぼ五分の状況だが、相手がしゃがみ状態になる。

スカイスイーパー（⇨●）は空中に向けて砲撃する動作の新技。ガード不能技だが、地上の相手に当たらず。

コンボ

Ⅰ アッパーラッシュR・ハイ1発止め（⇧●）→立ち●→スレッジハマー（⇨➡●）B➡前ダッシュ～立ち⇨●（⇨⇨⇨●）→マッドドーザー（⇦●●●）

Ⅱ ワイルドスイング3発止め（しゃがんだ状態で⇧●●●）→マッドドーザー2発止め（⇦●●）→スレッジハマー（⇨➡●）B➡前ダッシュ～マッドドーザー（⇨⇨⇦●●●）

Ⅲ カタパルトスロー（相手に接近して⇧●）→スレッジハマー（⇨➡●）B➡前ダッシュ～マッドドーザー（⇨➡⇦●●●）

解説

Ⅰのコンボは立ち⇨●を決めるのが難しい。⇨⇨⇨を急ぎ過ぎると失敗するので、コンボ成立が間に合う程度に落ち着いて入力しよう。スレッジハマーでチェンジした場合は相方で2～3段技を決めつつ、最後にジャックでマッドドーザーを決めるのがいいだろう。Ⅱは低空の相手を拾うときの基本コンボ。Ⅲは、スレッジハマーでチェンジした後にパートナーが縦回転誘発技を決めれば、相手を通常の浮きに直すことができる。

TA

パトリオットナックル（⇧●）
マッドドーザー（⇦●●●）

パトリオットナックルは、低空の相手を天高く浮かせ直す驚異の性能を誇る。マッドドーザーは優秀な3段技。

とどめを！

吉光：納刀時に出せる新技の石臼潰し（⇧●）は、さばき不能の下段攻撃。奇襲として使ってみよう。
ジャック6：カタパルトスロープラス（相手に接近して⇦●）はチェンジ対応技なので、[illegible]

対戦攻略 クマ&パンダ

キャラクターの特徴
- リーチを活かしての遠距離戦
- 確定反撃とスカし確定が強力
- （ほぼ）同キャラを二匹使える喜び！

新技の裏旋熊刃脚（…）は、その名の通りヘイハチの裏旋空刃脚を模したもの。1発目から☆…でハンティングスタイルに移行し、ダブルベアクロウ（ハンティングスタイル中…）に連係すれば、ほとんどのキャラクターの…に打ち勝てる。なお、2発出し切ると仰向けダウンになるが、すぐにその場起き上がりすれば反撃は受けない。1発目ガード時に毎回動く相手には出し切りも織り交ぜよう。

ドラムロール（…）は猛烈な勢いで腕を振り回し、アッパーで締める5段技。1発目は発生が早くスキも小さいので、接近戦で使うのもいい。

スピニングベアキック（立ち途中…）は、待望のホーミングアタックに。近い間合いで使おう。

コンボ

I 熊奈落払い（…）→立ち途中に…→熊武爪1発止め（…）→熊武爪（…）

II （相手壁際）スピニングベアキック（立ち途中に…）～壁やられ・強～ダブルワイルドビンタ（…）B→ドラムロール（…）

III トリプルハンマー1発目～前転（…）→ベアスライディング（前転中…）

解説

熊奈落払いからはダブルハンマー（立ち途中…）が決まらなくなったので、Iのつなぎで代用すること。なお、体の大きな相手には、熊奈落払い→…☆～…→…→前ダッシュ～ダブルワイルドビンタ～バウンド→前ダッシュ～熊武爪といったコンボパーツもある。IIはドラムロール5発目が自動的に相手のダウン状態に決まるのがうれしいところ。IIIは、トリプルハンマー1発目から前転に移行できるようになったことを活かした追撃だ。

TA

裏旋熊刃脚（…）
熊武爪（…）

裏旋熊刃脚はつなぎが早い上に、2発目で横回転を誘発するので追撃しやすい，高さを稼ぐなら熊武爪にしよう。

対戦攻略 ロジャーJr.

キャラクターの特徴
- 強力な二択攻撃
- 威力の高い投げ
- 長い尻尾と短い手

今作では、前回空中コンボで活躍したロードローラー（…）がバウンド非対応になってしまったので、空中コンボを見直す必要がある。前作をプレイしていた人は要注意だぞ。

新技のツインテイルフレイル（…）はホーミングアタックであるテイルフレイル（…）の派生技。ノーマルヒットで連続ヒットし、ダウンを奪う。相手が壁際にいる状態でヒットさせられれば壁やられ・強を誘発し大ダメージを与えられる！ ただし2発目は上段なのでしゃがまれてしまう。確実に当たるときのみ、ツインテイルフレイルに派生するようにしよう。

最強のかわいさを誇るジュニアのジェネレーションアッパー（…）。ガードさせれば有利になるぞ!

コンボ

I ライジングトゥーキック（…）orダイナマイトアッパー（しゃがんだ状態で…）→スペースコメット1発止め（…）エアーズロック（…）B→アニマルアッパーカット（…☆…）

II テイルカッター（…）→アニマルヘッドバット（…）B→ツインテイルフレイル（…）→テイルモッピング（…）

III （相手壁際）ツインテイルフレイル～壁やられ・強→アニマルヘッドバットB→スペースコメット（…）

解説

全体的にロジャー単体でのコンボ火力が低いので、TAやチェンジを絡めたコンボを積極的に狙っていきたい。Iは、アニマルアッパーカットのタイミングが若干難しいので要練習。ミスをしそうなら、ダイナミックスマッシュ（…）で代用しよう。IIは下段始動コンボ。…との二択で使用しよう。IIIは新技を使った壁コンボ。相手をたたき付けるので、さらに攻め立てることが可能だ!

TA

アニマルアッパーカット（…☆…）
クルクルキック（…）

アニマルアッパーカットは威力の高い単発技。クルクルキックは横回転を誘発するので拾いやすい。

対戦攻略 王 椋雷（ワン ジンレイ）

キャラクターの特徴
- 小技が豊富でペースを握りやすい
- 返し技やさばきが豊富
- 体が小さく攻撃をくらいにくい

大きな変更点としては、猿手脚（…）の浮き方が変更になったことが挙がる。さらに、攻撃発生も他キャラが持つ…と同様の速度になっているので、非常に強力だ。

新技の撤歩双戟（…）は1段目がホーミングアタックで、ジャンプステータスを持つ上に連続ヒットする2段技だ。ガードされると反撃をくらってしまうので注意しよう。

また、双白鶴爪（…）は上→中段の2段技。ディレイが効く上に連続ヒットするぞ。また、威力が高く攻撃判定が低い位置まであるので、コンボパーツとしても有用だ。

新技の老兎遊身腿（…）は前ダッシュから出せるので、反撃やスカシ確定に使える。

コンボ

I 猿手脚（…）→秘宗歩（…）→…→蛇出洞（…）B→双白鶴爪（…）

II 老兎遊身腿（…）→難蛇穿拳（…）→…→烏牛擺頭（…）B→崩拳（…）

III 野馬奔槽（…）カウンター→双白鶴爪1発止め（…）→…→打突連拳（…）→烏牛擺頭（…）B→崩拳（…）

解説

Iは猿手脚（…）からの基本コンボ。すべて最速で入力していくだけでつながるので、焦らず入力しよう。IIも基本かつ簡単なコンボ。壁が近い場合には、崩拳（…）を前ダッシュしてからの双白鶴爪（…）に変えよう。IIIは野馬奔槽（…）カウンター時のみ可能なコンボ。ちなみに、野馬奔槽が相手が壁際に居る状態でヒットした場合、馬形短砲（…）が壁コンボとしてヒットする。

TA

双白鶴爪（…）
馬形推斬（…）

双白鶴爪（…）は、ヒット後拾いやすく威力が高い。馬形推斬は縦回転を誘発できる。

対戦攻略 ブルース・アーヴィン

キャラクターの特徴
- ダッキングから強烈な二択
- 運び、威力ともに優秀なコンボ
- 素早いコンビネーションが豊富

今作ではレフトローハイキック（…）からバサートスタンスに移行するようになった。空中コンボで使う際には、バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中…）でバウンドを狙っていこう。

新たに追加されたアッパーニー（立ち途中…）は、しゃがみ状態から出せるコンボ始動技。中段攻撃でリーチが長く、ガードされても反撃を受けない優秀な技だ。

テンカオ・パヨン（…）は飛びヒザ蹴りを2発お見舞いする中技。こちらはヒットした相手を大きく吹き飛ばすので、空中コンボで使えるぞ。

新技のクンカオ・ムン（…）はガードさせれば有利。…でキャンセルすることも可能。

コンボ

I ティー・ソーク・ラン（…）or…→ブルニードル（…）→ストレート・ハイキック～バサートスタンス（…）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中…）B→テンカオ・パヨン（…）

II アッパーニー（立ち途中…）→スーア・レブ（…）

III （相手壁際）ベーン・ボーン（…）～壁やられ・強→グラブガン・マーディット（…）B→ブルニードル&チョッピング（…）→スーア・レブ（…）

解説

Iは、ストレート・ハイキックからバサートスタンスを経由してバウンドを誘発させる。ブルースの空中コンボは、バサートスタンスを絡めてバウンドをさせるのが基本となるので、構え移行には慣れておこう。IIはアッパーニーからの基本コンボ。IIIはスーア・レブ3発目の威力が上昇したのがポイント。いままで通り、スーアレブ3発目に少しだけディレイをかけて相手がダウン判定となる瞬間に決めることでダメージアップを図れる。

TA

ベーンボーン（…）
トリプルニーコンボ（…）

ベーンボーンは横回転で吹き飛ばすため、追撃がしやすい。トリプルニーコンボは威力が高いぞ!

ひとことメモ!

ブルース：以前の主力下段技であるダッキングロー（…）はスキが増加した。手痛い反撃を受けやすくなったので注意。

即戦力! 変更点・コンボ・タッグアサルト紹介

対戦攻略 白頭山(ペクトーサン)

キャラクターの特徴
- 抜群の回避性能を誇るフラミンゴ
- フラミンゴによる終わりの無い攻め
- 空中コンボの運び性能に優れる

ストークスピン(⇨➡●●)は中段のホーミングアタックから、ヒット時にダウンを奪う上段蹴りを繰り出す。2発目のスキが非常に小さく、ガードされてもこちらが有利となるほか、空中コンボに組み込めるのが利点。

バタフライキック(●●●●)の3発目、ウェイブキック(立ち途中●●●)やフラミンゴウェイブキック(フラミンゴ中●●●)の2発目中に➡を入力すると、蹴りをキャンセルしながらフラミンゴに移行可能になった。ガードされるとこちらが不利な状況になるが、展開の早さを活かせば十分攻めに組み込んでいける。

フラミンゴニードル(フラミンゴ中⇨●)は、カウンター時に腹崩れを誘発するようになった。

コンボ

Ⅰ ⇧●→前ダッシュ~ストークスピン(⇨➡●●)→ワンツーパンチ~フラミンゴムーブ(●●●➡)→ヒールハンター(フラミンゴ中⇦●)B前ダッシュ~サンドストーム~フラミンゴムーブ(⇨⇨⇧●●➡)→トラップシュート(⇧●)

Ⅱ ダークハルバート(⇧●)→スネークブレード(⇩●●●)

Ⅲ (相手壁際)ヒールランス(⇦●)~壁やられ・強→左踵落とし(⇨➡●)Bフラミンゴ~フラミンゴニードル(⇦●⇨●)→ヒールランス(⇦●)

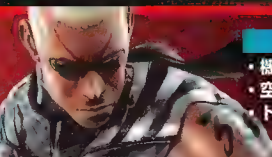
解説

Ⅰはストークスピンを組み込んだ空中コンボ。⇧●後の前ダッシュを若干伸ばさないと続く●●が決まらない。また、今作ではスカルクラッシュ(●●)の2発目が空中ヒットしてしまうので、締めはトラップシュートの方が高威力となる。ダークハルバートはやられが変わったので、Ⅱのつなぎに切り替えよう。Ⅲは、スキが小さくなったヒールランスを活用した壁コンボ。今作はヒールフォール(●●)後の⇩●が確定しないので注意。

TA

ハンティングホーク(⇩●●●)
ストークスピン(⇨➡●●)

ハンティングホークはたたき付けだが、ヒット数が多くてもフルヒットする。ストークスピンは横回転を誘発。

対戦攻略 レイヴン

キャラクターの特徴
- 機動力に優れる
- 空中コンボの運び性能が高い
- トリッキーな技の数々

2種類の特殊ステップとバック転を持つレイヴンは、ヒットアンドアウェイが得意。中距離戦で使いやすい技を多く持つため、常に一定の距離をキープしよう。特に使いやすいのはアイアンフレイル(⇨➡●)とフライングコープス(⇨➡●)。どちらも中段で、前者はガードされてもスキが小さくヒット時はダウン、後者はスキは大きめだがコンボ始動技。この二つの技を中心に、ミラージュステップからのトルネードディザスター(しゃがみ⇧⇩●●)やハーケンキック(⇧●)、バジリスクファング(⇩●)を駆使してガードを揺さぶろう。

新技のバッドブラスト(⇨●●)はホーミングアタック。1発目からは背向けに移行できる。

コンボ

Ⅰ ボディスラッシュ(立ち途中に●)→左横移動~アサシンスティング(⇧●)→ナックルアックス(相手に背を向けて●)→フライングコープス(⇨➡●)→⇨●→スマッシュハンマー(⇦●)B左横移動~フライングコープス(⇨➡●)→タルタロス(⇨●●)

Ⅱ ジャックナイフエルボー(立ち途中に●)カウンターヒット→ディカステス・サイス(⇧●●)→フライングコープス(⇨➡●)→⇨●→スマッシュハンマー(⇦●)Bフライングコープス(⇨➡●)→アイアンフレイル(⇨➡●)

Ⅲ ブラッディバズソー(⇩⇧⇨●)→アサシンスティングコンボ(⇧●●)→ゲートキーパー(⇩●●)Bタルタロス(⇨●●)

解説

Ⅰはレイヴンを使う上で基本となるコンボ。4発刻んでからのスマッシュハンマー(⇦●)は、多少左に軸がズレていないと当たらない。バウンド後の締めは、左にズレていたらタルタロス(⇨●●)、右にズレていたらアイアンフレイル(⇨➡●)を入れよう。Ⅲは数少ない下段技始動のコンボ。相手がレイヴン側に頭を向けているため大したコンボは入らないので、タッグアサルトでダメージを稼ぐのもいい。なお、体の大きいキャラには⇧●●が入らない。

TA

ユニコーンテイル(⇦●●●)
メタルブーツ(⇧●)

ユニコーンテイルは高さが稼げるのでコンボに組み込みやすい。メタルブーツは単発縦回転技として重宝。

対戦攻略 ドラグノフ

キャラクターの特徴
- 自分のペースで闘いやすい
- 接近戦での豊富な選択肢
- 優秀な投げ&下段攻撃

新技のハウンドショット(●●)は、連続ヒットする中→上段の2段技。1発目がホーミング技なので、壁やられ・強を誘発できる壁際で狙いたいところだが、2発目をしゃがまれるリスクがあるので多用は禁物。もう一つの新技、ホメルスイング(⇦●●)は中段×2のコンビネーションで、反撃を受けない1発止めを軸に使うのが基本。ホーミング技ではないものの横方向への判定が強いので、小技としての使い勝手はそれなりにいい。

性能変更された技では、壁やられ・強を誘発できるようになったスイッチブレード・リッパー(⇧●●)に注目。

ハウンドタックル(●●)は、ハウンドショット1発目からの投げ派生。相手を幻惑できる。

コンボ

Ⅰ サイドロックアッパー(⇧●)→ストレートキック・ヘッドハンター(●●)→ロシアンフックラッシュ(⇨●●●)B前ダッシュ~ディスコネクター(⇨⇨☆●●●)

Ⅱ クリッピングスイープ(⇧●)クリーンヒット→画面奥方向へ横移動(⇧☆)→シャープナー(⇩●)→立ち途中に●→セパレーター(⇩●●●)

Ⅲ ロシアンフック・アサルト(⇨⇨⇨●)カウンター→前ダッシュ~特殊ステップ~立ち途中に●(⇨⇨⇩●☆●)→⇨●→⇨➡●×2→前ダッシュ~ロシアンフックラッシュ(⇨⇨●●●)Bステップインシェーブキック~スニーク(⇨●●)~ブーストエルボー(特殊ステップ中に●)

解説

Ⅰはブーストエルボー(⇩⇧⇨●)などからも入る基本のコンボ。ロシアンフックラッシュの部分を⇨●→コンビネーション・ネオクーガー(⇨●●●)とすればバウンドを温存しつつ相手を運ぶことができる。Ⅱはセパレーターをスティレット(⇩●●)で代用すれば、ダメージが若干下がるが軸ずれにも対応できる。Ⅲは立ち途中●を決めるのが難しい。特殊ステップはなるべく長く、その後の☆はなるべく短くするのがコツだ。

TA

ブーストエルボー(⇩⇧⇨●)
コンビネーション・ネオクーガー(⇨●●●)

ブーストエルボーは縦回転誘発技。コンビネーション・ネオクーガーは威力が高く、使い勝手がいい。

対戦攻略 デビル仁

キャラクターの特徴
- 風神ステップからの派生が強力
- 難度は高いが火力に優れたコンボ
- 確定反撃技が強力

辻風(⇨●)は初段がホーミングアタックで、発生の早い中→中段技。1発目が当たれば連続ヒットしてダウンを奪える。飛倉(⇨●)は突進力の高い中段飛び2段蹴りで、タッグアサルト後の締めなどに使いやすい。

黄泉返り(仰向けダウン中に●)は、ダウン状態から瞬時に飛空へと移行する特殊動作。一部のダウン追い打ち系コンボや、起き攻めをかわすことが可能だ。

既存技の変更点では、奈落堕とし(⇨☆⇩⇧●●)がカウンターヒット時に足側仰向けバウンドになったことが、最も強化されたポイントだ。

奈落堕としが初段カウンターヒットしたら、⇨➡●●➡→⇩●とつないでいくのが簡単だ。

コンボ

Ⅰ 風神拳(⇨☆⇩⇧●)or⇧●カウンター→⇨入れ●→馬頭螺旋2発止め~特殊ステップ(⇨➡●●⇨➡)→●→荒魂撃ち(⇧●)B前ダッシュ~煉獄(⇨⇨⇧●●●)

Ⅱ 輪廻~飛空(⇧●⬆)→阿摩羅(飛空中●)B煉獄(⇧●●●)

Ⅲ 追い突き(立ち途中に9)→前ダッシュ~馬頭螺旋2発止め~特殊ステップ(Dd17Dd)→立ち9→荒魂撃ち(C8)~B→飛倉(D2)

解説

Ⅰは⇨入れ●をできるだけ高い位置で当てることで、その後が楽になる。バウンド後は前ダッシュから⇧●●●を決めよう。難度は上がるが⇨☆⇩⇧●→⇨☆⇩⇧●→⇨入れ●→⇧●●~バウンド→⇨☆⇩⇧●とすることで大ダメージを望める。Ⅱは切り返しなどによく使われる⇧●からのコンボ。バウンド後はその場から追撃でOK。Ⅲ Ⅲは⇨➡で距離を詰めつつ●●でOK。Ⅰのコンボ同様、前ダッシュからの⇨☆⇩⇧●で拾い⇨●につなぐことも可能。

TA

羅刹門・弐(⇦⇨●●⇧●)
雷紅昇波(⇩●)

どちらもその後のコンボを入れやすい縦回転誘発技だ。コンボのヒット数に応じて使い分けよう。

こぶしメモ! ドラグノフ:スマッシュサミング(⇩●)はコマンドが変更になった。また、カウンターヒット時は相手が崩れるので、●●などで拾ってコンボを決めることができる。

対戦攻略 レオ

キャラクターの特徴
- 華奢な体から高火力
- 美形と中国拳法のコラボ
- 新技がマジで強いぞ！

本作でレオが強化された点は、相手の横移動に対して強力な技が増えたこと。新技の燕子転身腿（⇩⇧⇨◎）はホーミングアタックでつなぎの早い2段技。ガードされても反撃を受けない上に、壁際の相手にヒットさせれば壁やられ・強を誘発できる。ダメージアップした勒掌（⇩⇧⇨◎）との二択で使うこともできるぞ。

圧砕硬拳（仆歩中に◎◎）は、発生が早い上に連続ヒット。ガードされても反撃を受けない優秀な技だ。中距離から仆歩（⇩◎）でプレッシャーをかけつつ、適当に振っていくだけでも相当な強さを誇る技だ。

派手な新技の烈火翻脚（⇧◎）は、相手の攻撃を避けつつ放つ空中コンボ始動技だ。

コンボ

Ⅰ 双換打（⇧◎◎）（カウンター）→⇩◎ or 掃堂提～上歩撞掌1発止め（⇩◎）
Ⅱ 烈火翻脚（⇧◎）→擺腿（⇨◎）→頂肘金鶏独立～進歩（⇦◎◎⇧）→穿冲拳1発止め（⇩◎）→二郎担山（⇦◎◎）◎前ダッシュ～金剛華山托天掌（⇨⇨⇧◎◎⇩⇧⇨◎）
Ⅲ （相手壁際で）龍爪肘底（⇩◎◎）（カウンター）～壁やられ・強→二郎担山（⇦◎◎）◎しゃがみ◎→霍打頂肘（立ち途中に◎◎◎）

解説

Ⅰは非常にシンプルだが、カウンターヒットでつながりダウンを奪う新技の双換打からの追撃だ。大きなダメージを狙いたい場合には、震脚（相手ダウン中⇩◎）と跳山瀑布2発止め（⇨➡◎◎）の二択が強力。

Ⅱは新技の烈火翻脚からのオススメコンボ。相手の体力の約半分を奪うことができるので、コマンド入力をしっかり体になじませよう。

TA

武当金鶏独立2発止め～仆歩（◎◎⇩）→
圧砕硬拳（仆歩中に◎◎）
躍歩四拳（⇩◎◎）

躍歩四拳は、うつ伏せバウンド状態を正面やられに戻せるのでTAで活躍する。1発止めでも有効だ。

対戦攻略 ザフィーナ

キャラクターの特徴
- 後ろダッシュで技を避けやすい
- 上段を避ける低姿勢の浮かせ技を持つ
- 3種類の構えで幻惑できる

確定反撃に有効なカリバーン（◎◎）からは自動でモードスケアクロウに移行するようになった。ヒット時は有利となるので、割り込まれない中段攻撃のエキドナ（モードスケアクロウ中◎◎）、ヒット時に密着状態で有利となる下段のクエレブレ（モードスケアクロウ中⇧◎）で攻めよう。

下段のベイストキック（⇧◎）は技中⬅で立ちに戻れるようになり、ガード時のリスクが大幅に減少。また、新たな下段技であるイアーウィグ（⇩◎）はしゃがみステータスを持つ上、横にある程度強く、ヒット時は有利に。ともに削りとして使いたい。

ダンタリオン（⇨➡◎）は見た目通りホーミングアタックに。中距離でのけん制として信頼できる。

コンボ

Ⅰ アルラウネ（立ち途中◎◎）→⇧◎→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ（⇨◎◎）→バルカ（モードスケアクロウ中◎）◎前ダッシュ→ナベリウス（⇨⇨⇧◎◎）
Ⅱ クエレブレ～モードマンティス（モードスケアクロウ中⇧◎⬇）（カウンター）→グリンカムビ（モードマンティス中⇩◎◎）→マンティスシックル（モードマンティス中⇩◎◎）

解説

Ⅰはアルラウネからの空中コンボ。体の大きなキャラクターに対しては、⇧◎をジャマダハル（⇩◎）に切り替えることでダメージがアップする。また、難易度は上がるものの、バウンド誘発後に前ダッシュ～コカトリス（⇦◎◎）で追撃すればここでもダメージアップを図れる。Ⅱはモードマンティスに移行しておくことで、カウンター時に空中コンボに持ち込めるように。移行しなかった際はミョルニル（⇦◎）で追い打ちだ。

TA

アルラウネ（立ち途中◎◎）
ベルフェゴール（⇨➡◎）

空中で5ヒットするまでにTAを発動すれば、登場～⬇でしゃがんでからのアルラウネで高く浮かせられる。

対戦攻略 ミゲル

キャラクターの特徴
- 前後ダッシュ、横移動が高性能
- ホーミングアタックの浮かせ技（⇨➡◎）
- ⇧◎などダウンを奪える下段技が豊富

戦術が大きく変わる強力な新技が追加された。一つ目はホーミングアタックのダイレクトドライブ（⇨➡◎）。リーチに優れる全方位の上段攻撃で、ヒット時は前ダッシュからのチョーキング（⇧◎）で空中コンボに持ち込めるけん制に最適な技だ。そして、もう一つは肩を前面に押し出して突進するルードチャージ（⇨◎）、攻撃判定の持続が長く、密着状態でガードされてもスキはごくわずかで、離れた位置からガードさせればこちらが若干有利な状況になる。今作では、この二本柱を攻めの主軸にした中距離メインの戦闘が効率的だ。

打点の低いルードチャージ（⇨◎）はインダクタンス（⇨◎）の追撃手段としても使える。

コンボ

Ⅰ ビートアッパー（⇧◎◎）→チョーキング～サヴェッジスタンス（⇧◎➡）→ピックアッパー（サヴェッジスタンス中⇧◎）→カッティング（⇧◎◎）→ビートチョッピング（⇧◎◎）◎カッティングエッジ（⇧◎◎）
Ⅱ ディストーションスラッシュ2発止め（立ち途中◎◎）→アップ・ストローク～サヴェッジスタンス（◎◎◎➡）→ダウンストローク（サヴェッジスタンス中◎）◎前ダッシュ～ラウドアッパーコンボ（⇨➡◎◎）
Ⅲ ダウンピッキング（⇧◎）→立ち途中◎→ライトサンディング&バンキング～サヴェッジスタンス（⇩◎◎➡）

解説

Ⅰは正面浮きの基本コンボ。ダイレクトドライブ（⇨➡◎）後もこのコンボを使おう。Ⅱは、ややシビアになるがバウンド後にチョーキング（⇧◎）を挟むことで若干ダメージが上がる。Ⅲは下段技始動のコンボ。この後はサヴェッジスタンス中の⇧◎と⇧◎で追い打ちの択一を迫るといい。また、壁との距離が近いようであれば、立ち途中◎をラウドアッパー・カッタウェイ（⇨➡◎◎）に変えて壁コンボを狙おう。

TA

ビートアッパー（⇧◎◎）
チョーキング～サヴェッジスタンス（⇧◎➡）→ブリスター
バインディング（サヴェッジスタンス中◎◎）

前者はつなぎの早い連係かつ2段目が縦回転のため、安定度抜群。後者は移動距離を重視したチョイス。

対戦攻略 ボブ

キャラクターの特徴
- 長いリーチ
- 巨体に見合わぬスピード感
- お手軽で減る空中コンボ

ボブの基本戦術は、長いリーチで中間距離を制圧しつつ、スキあらば強力な二択攻撃を仕掛けていくというもの。二択には、下段攻撃のカッティングコッパ（⇨☆⇩⇧◎◎）とアサルトコンボにいける中段攻撃のガンベロニー（⇨☆⇩⇧◎◎）を使おう。ガンベロニーはガードされてもワンツーパンチ程度の反撃しか受けないので、二択としてはこちらの比率を高くした方が効率的といえるだろう。

フライングカスク（相手に接近して⇨➡◎）は空中コンボ始動の投げ技。始動からパートナーにチェンジできるので、積極的に狙っていこう。

新技のストレイナー（⇧◎）は垂直に飛び上がる浴びせ蹴り。高威力のダウン攻撃として役立つ。

コンボ

Ⅰ スピナッチアッパー（立ち途中に◎◎）→コンビネーションブル（⇩◎◎）→立ち◎→クラッカースパイラルボーン（⇩◎◎）◎前ダッシュ～エスカロップエルボー1発止め（⇨➡⇧◎）→スリースターコンボ1発止め（⇦◎）
Ⅱ ガンベロニー（⇨☆⇩⇧◎◎）◎コンビネーションビター2発止め（⇦◎◎）→コンビネーションブル（⇩◎◎）→スリースターコンボ1発止め（⇦◎）
Ⅲ ストレイナー（⇧◎）カウンター→立ち途中◎→グランデステア（◎◎◎）◎コンビネーションミンチ3発止め（⇩◎◎◎）

解説

Ⅰは、⇧◎カウンターやフライングジャンボン（⇩◎）などさまざまな浮かせ技から決まる基本のコンボ。Ⅱのコンボは、ガンベロニーからタッグアサルトを狙うことで大幅なダメージアップを期待できる。Ⅲのコンボは新技のグランデステアを絡めたコンボ。立ち途中◎の部分をスピナッチハンマー（立ち途中に◎◎）に替えてもいい。運び距離を重視するなら、立ち途中◎→◎→前ダッシュ～◎……とつなげるのもいいだろう。

TA

リバースダックフリップ（⇩◎）
コンビネーションブル（⇩◎◎）

リバースダックフリップは、縦回転誘発技。コンビネーションブルは運びとダメージを兼ねた優秀な技。

こぼしネタ！
ボブ：ライジングマッツォ（立ち途中に◎）はカウンター時に◎◎でバウンドを誘発できる。チャックカッター（⇨➡◎）は中段攻撃の壁やられ・強誘発技。壁際での選択肢として優秀だ。
サフィーナ：[illegible]

即戦力! 変更点・コンボ・タッグアサルト紹介

※文中の表記は、それぞれ次の技の略称です。SE:サイレント・エントリー　DE:ダイナミック・エントリー

対戦攻略 ラース・アレクサンダーソン

キャラクターの特徴
- スピーディで重たい打撃技
- 操作が簡単で素早く動ける
- 技のモーションがヒーロー的

連係を絡めた素早い移動で相手を幻惑しつつ、的確に重たい打撃技をたたき込んでいく派手な闘い方が基本スタイル。また、基本技の性能が非常に高いレベルでまとまっており、堅牢さも併せ持つことも特徴だ。

今作で追加された新技も、見た目の派手さと性能が両立されている。ライナースマッシュ(SE中⇧●)は使いやすいバウンド技でコンボパーツとして優秀、ギルバートキャノン(⇦●●)は壁際やコンボの運びに大活躍。ヴォルカニックライトニング(⇨●●●●)は壁コンボに組み込みやすく、モーションが格好いいのでいうこと無しだ。

連続ヒットし、壁やられ・強を誘発する上に確定反撃をくらわないギルバートキャノンは強力。

コンボ

Ⅰ　トリガードスクリュー(⇩●)→ライトニングスターター(立ち途中に●)→ビートショット～SE(⇧●➡)→ライナースマッシュ(SE中⇧●)⇔アラートL(⇧●)→ビートショット～SE(⇧●➡)→ライトニングスラスト(SE中●)
Ⅱ　インラッシュカレント(⇨●)→ビートショット～SE(⇧●➡)→ライナースマッシュ(SE中⇧●)⇔DE(⇨●)→リムファイア(DE中●)→ギルバートキャノン(⇦●●)
Ⅲ　(相手壁際)ギルバートキャノン(⇦●●)～壁やられ・強～ボルトライナー(⇨⇦●●)⇔ヴォルカニックライトニング(⇨●●●●)

解説

Ⅰ～Ⅲのコンボとも、すべて最速入力でOK。Ⅰのビートショット～SEに限らず、ラースは、さまざまな技から➡入れでSEに移行することが多いので、操作を手に覚えさせよう。
Ⅱの締めのギルバートキャノンは、ダメージと運び距離を兼ね備えた優秀なパーツ。バウンド後でも、壁まで届けばそのままⅢのように、ヴォルカニックライトニングを壁コンボで決めることができるぞ。

TA

トリガードスクリュー(⇩●)
サージバースト～SE(⇨⇨●➡)→ストームギア(SE中●)

ともに縦回転誘発なので使いやすい。サージバースト～SE→ストームギアは高威力だが、操作に慣れが必要。

対戦攻略 アリサ・ボスコノビッチ

キャラクターの特徴
- ロボットらしいトリッキーさ
- 意外にも小技は充実
- かわいい(おい)

アリサの持つ技は、強引に攻める戦法には向いていない。そのため、ディープリンク(⇧●)やサイクロンクラッキング(⇧●●)といった小技で相手の体力を削り、焦れて手を出してきたらスカし確定を狙うのが効率のいい闘い方となる。

こちらから接近する際には、上段のリニアナックル(⇨⇨⇨●)と中段のリニアドロップキック(⇨⇨⇨●●)が発生も早く使いやすい。

首尾よく相手を浮かせたらデストロイフォーム移行技でコンボを締め、チェーンソーを使用したアリサらしい強力な起き攻めを展開したい。

新技ロジックボム(⇨●●●)は、1発目がホーミング技で3発連続ヒット。2発止めはしゃがまれることに注意。

コンボ

Ⅰ　ピックアップ(⇘●)→ファインドガジェット1発止め(⇦●)→スピアフィッシング2発止め(立ち途中に●●)→⇨●→ダブルスレッディング(⇦●●)⇔ジャンパスイッチ(⇨➡●●)
Ⅱ　スナップショット～ブート(立ち途中に●●)→イジェクトスライダー(ブート中●→立ち途中●→トランスハンマー(⇦●●)⇔ロジックボム(⇨●●●)
Ⅲ　インバウンドキック(⇩●●)⇔トリプルセッション1発止め(⇨●)→ストップビット(⇨●●)→オプティマイザー(⇩●●)

解説

Ⅰはアリサの最も基本的なコンボ。浮かせ技から直接チェンジした際のタッグコンボも、これが簡単。軸ズレ時はダブルスレッディング(⇦●●)が入らない場合があるので、⇨入れ●を省いてトランスハンマー(⇦●●)でバウンドさせるといい。Ⅱは立ち途中技からの高威力コンボ。イジェクトスライダー(ブート中●)は深めに当てるのがコツだ。難しければ、スナップショットに毎回TAGボタンを仕込んでしまってもいいかもしれない。

TA

デイジーチェーン(⇧●●)
トランスアクセレートキック(⇦●●)

アリサはタッグアサルトに使いやすい技を多く持つので、ヒット数や用途に合わせて使い分けよう。

愛と友情の鉄拳コラム③ タッグ戦のだいご味

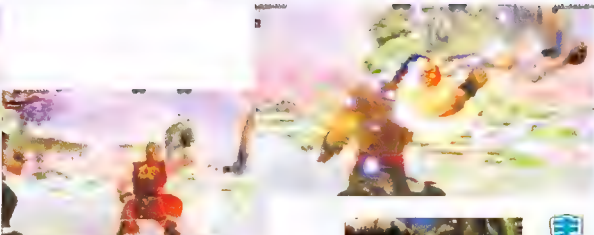
特別な演出を楽しむ

特定の組み合わせで発生する特殊な連携・演出を一部紹介。

細かい演出も見逃すな!

先のコラムでは特殊チェンジ投げに触れたが、本作ではほかにも多くの「タッグならでは」の演出が隠されている。対戦中に出せる技だけではなく、対戦後の勝ちポーズや、CPU戦で負けた後のコンテニュー画面など、ありとあらゆる場所に遊び心が潜んでいる。「どちらのキャラが勝ったか(あるいは負けたか)」で演出が変化する場合もあるようなので、さまざまな組み合わせで繰り返しプレイしてみてほしい。

『鉄拳タッグトーナメント』でも存在した、ロウとポールの特殊コンビネーションは、本作でも実行可能なことが判明。

互いの活躍をたたえ合うキングとマードック。かつての対立は遠い過去のよう。

まさかの変身……?

カズヤに負けてはいられない? ジンも体から怪しい光を発すると同時にデビル化!?

こぶしメモ!
ラース:…(DE中●)はヒット時にダウンを誘発するように。…
アリサ:後ろダッシュの移動距離が短くなったため、距離を取り続けるのが若干難しくなった。

namco
http://www.namco.co.jp

残暑真っ盛り！ まだまだ俺たちの夏は終わらないぜ！

ナムコ魂 Vol.32魂

鉄拳番長

鉄拳番長軍団格闘記

毎年恒例!? 番長軍団沖縄上陸でうちなんちゅと交流の巻

めんそ～れ!? 番長軍団野望珍道中記♪

番長軍団の覇道もついに7県目だ！ 番長が現役（？）のうちに制覇できるのか!?（笑）

全国に俺とゲストが足を運び、鎮圧する！（主にゲストが活躍は継続中w）今回のゲストは、再び日本最強と呼び声も高い使者を送りこんだぜ!!

鉄拳神称号を数キャラ分持つ「ノビ」をゲストに迎えて沖縄県のナムコランド読谷店に行ってきた！

毎年沖縄に闘劇のエリア代表を取りに行っているんで今回は多分いけるっしょ（汗）。しかも今年で3年目だし今回はかるーく制覇しちゃうぜ♪

まさに南国！ あれ？センターおかしくないか!?

覇道その七 鉄拳神ノビ再登場!

沖縄！ といえば毎年闘劇のエリア大会を番長軍団が奪取しに行く場所！（笑）という極悪非道なことをしてたんだけど、今回は制覇しに行くという偉業を成し遂げに向かったぜ♪ 待っていろ！ 青い海！ 白い雲！ 琉球テケナー！（笑）ということで那覇空港に到着した瞬間……「暑い……」沖縄の夏を舐めていたぜ……紫外線にやられながら何とかナムコランド読谷店に到着した！ 着いた瞬間沖縄中のプレイヤーが集まっていたと言っても過言ではないくらい熱気で満ちていたぜ！

過去2回の遠征で出会った仲間たちが俺たちの制覇を止めるために集結していた！ 軽く握手を交わしたあとに組手へ！ 今回は「ノビ」のほかに膝まったり杯の主催者「まったり」が福岡から遊びに来てくれた！ ぜひともということで三人で組手に挑んだぜ♪……がしかし……沖縄の暴走機関車「クロマク」、守護神「はるぴー」に三人とも撃破されちまった……こっちの鉄拳神「ノビ」も空気に呑まれたのか、結構の負け数を重ね番長軍団の心が音を立てて折れていく瞬間だったぜ（笑）。

沖縄の強豪プレイヤー「ぶりぼ」、「ぱてぃ」、「グレコ」、「デビパパ」、「かちょう」たちが三人中二人を倒し、結果、全40試合中「ノビ」5敗「番長」8敗「まったり」11敗という結果だったぜ！ 善戦した方か!?

せめてランダム2onで取り返さなければ……ということで「番長」&「ずり仙人」ペアで挑んだ！

そしてここで「ノビ」から提案が！ 「組手でちょっと負けたんで、自分が優勝できなかったら眉要りませんよ♪」という発言で会場がヒートアップ！ 番長も含めて全員で「ノビ」を撃破しに向かったぜ（笑）。番長ペアは2回戦で「まったり」&「神童」ペアに惜敗することに……「ノビ」&「ひがまめん」ペアは二人の爆発であれよあれよという間に沖縄の強豪たちを撃破し続けた！ そして迎えた決勝は！……まぁ、お約束ですよね、決勝で「神童」&「まったり」ペアが「ノビ」を無事に撃破！（笑）。

沖縄に錦を飾ったぜ！ おめでとう！ 「まったり」&「神童」ペア！ またやろうな♪

沖縄の熱き面々だ！ みんな最高だったぜ！

ノビを見守る未来の鉄拳王たちだぜ!!

顔もプレイスタイルもどっちもイケメンだったぜ！

死闘の結果だ！ そろそろ優勝したいな……

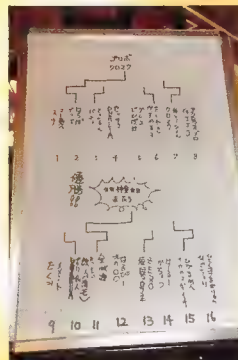
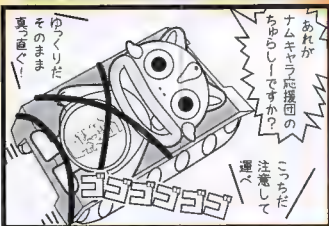
優勝チームだぜ！ 最高のドヤ顔ありがとう！（笑）

覇道への道? その5 作@わ

あれが ナムキャラ応援団の ちゅらしーですか?
ゆっくりだ そのまま 真っ直ぐ!
こっちだ 注意して 運べ
ゴゴゴゴゴゴ

とう
すびゅっ
スタッ

ノビおまっ
ぽちっ

ドラグノフの エンディングって こんなんだったよね
ぞりぞり
キャー
ドラグノフ使いの エンディングって そんなもんですか!

マタドール杯開催!

7／23～24で開催されていた日本最大規模の鉄拳大会「マタドール杯」に参加してきたぜ！『鉄拳6BR』の大規模大会ってことで全国各地から延べ700名のプレイヤーが集結して、最高の大会を見届けたぜ！　番長も「不動」、「ネオタワー」、「ねずぎよ」、「Ranca」という三十路熟練プレイヤーを引っさげて立ち向かったが、ワイルドカードの決勝で散ってしまった……今回の見どころは関西BEST 5 VS関東勢！　今までの「マタドール杯」はすべて関西が優勝していった歴史がある！　これを塗り替えることができるか!?　だったぜ！　決勝は神がそうさせたかのように「頑張ろう関西」vs.「立川一軍」。ここで関西の暴れ牛「ティッシュモン」が大爆発！　大舞台で5タテという最高の結果を残した！　やはり歴史は覆らなかった!!　おめでとう！

最高の大会だったぜ！参加できて良かった！

これが関西の力や！マタドール杯は渡さへんで!!

次回EVENT予告

次回番長軍団格闘記は……

TAG2発売記念!? 幕張、酒田組手!

イベントスケジュール

9月17日(土) ナムコランド幕張店

9月18日(日) プラボ酒田

受付時間　15:00～　組手　17:00～
ランダム 2on2　19:00～

JR総武線
幕張駅
京成千葉線
京成幕張駅
57 サイゼリア
千葉街道
14
ナムコランド幕張店
イトーヨーカドー
湾岸千葉IC
花見川
15

◎ナムコランド幕張
【住所】千葉県千葉市花見川区幕張町2-7701
【TEL】043-273-3071

至東酒田
プラボ酒田店
7
ファミリーマート
市立第二中学校
羽越本線
酒田駅
市立岩波小学校
浜田一丁目

◎プラボ酒田
【住所】山形県酒田市こあら2丁目1-1
【TEL】0234-23-0667

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

鉄拳6BR　夏の拳道場祭りファイナル!

プラボ荻窪大会をリポート！

夏の拳道場祭りが開催されたぜ♪全国40箇所以上でたくさんの猛者たちが勢ぞろいした！

今回の優勝、準優勝者には鉄拳TAG 2で使用できる特別称号のほか、参加するだけで100万G！　一回戦突破でなんと300万Gの大盤振る舞い♪　俺もプラボ荻窪の大会に顔出したけど、みんな最後のイベントを力いっぱい楽しんでいたぜ♪　『鉄拳TA 2』でもこういったイベントを開催するからみんなぜひとも参加してくれよな♪

荻窪のプレイヤーは最高にフレンドリー！

日程	店名	プレイヤー名	順位
7/23	プラボ秋田店	アウェイ	優勝
	プラボ秋田店	なか	準優勝
	namco いわき店	芋	優勝
	namco いわき店	えくやん	準優勝
	ナムコランド日向店	みっちー	優勝
	ナムコランド日向店	なつめ	準優勝
7/24	プラボ宇都宮店	マスク・ド・ロジャー	優勝
	プラボ宇都宮店	よね物語	準優勝
	ナムコランド西条	タバサ	優勝
	ナムコランド西条	激動のチヒロ	準優勝
7/29	ナムコランド王子	えびサレス	優勝
	ナムコランド王子	ちゃんいー	優勝
	ナムコランド王子	もじにゃん	優勝
	ナムコランド王子	なかちゃん	準優勝
	ナムコランド王子	ユウイチ	準優勝
	ナムコランド王子	コロンだし	準優勝
7/30	namco 越谷店	ばっつ	優勝
	namco 越谷店	あおらい	優勝
	namco 越谷店	けんちゃん	準優勝
	namco 越谷店	びでくん	準優勝
	プレイシティキャロット横浜	コロンだし	優勝
	プレイシティキャロット横浜	ロビンソン	優勝
	プレイシティキャロット横浜	から	準優勝
	プレイシティキャロット横浜	しゅうでぃ	準優勝
	ナムコランド渋谷店	タケ	優勝
	ナムコランド渋谷店	Ao(?)	準優勝

日程	店名	プレイヤー名	順位
7/30	ナムコランド幕張店	OKC	優勝
	ナムコランド幕張店	ジャノク	優勝
	ナムコランド幕張店	しょくん	準優勝
	ナムコランド幕張店	はくん	準優勝
	プラボ枚方店	ふみちゃん	優勝
	プラボ枚方店	KEE−ROC	準優勝
	ナムコランド梅田店	こもりん	優勝
	ナムコランド梅田店	加齢（かれい）	優勝
	ナムコランド梅田店	ニルス	優勝
	ナムコランド梅田店	キュン×2	準優勝
	ナムコランド梅田店	climer	準優勝
	ナムコランド梅田店	ベス	準優勝
	ナムコランド水島店	むっつりーに	優勝
	ナムコランド水島店	にっしー	準優勝
7/31	namco イオンタウン郡山	サイトウ	優勝
	namco イオンタウン郡山	Lulu	準優勝
	プラボ札幌西町店	優しいマルブさん	優勝
	プラボ札幌西町店	オナグノフ	準優勝
	プレイシティキャロット巣鴨	くたびれ	優勝
	プレイシティキャロット巣鴨	ねえさん	優勝
	プレイシティキャロット巣鴨	トライバル	優勝
	プレイシティキャロット巣鴨	まあぶう	準優勝
	プレイシティキャロット巣鴨	ジロー	準優勝
	プレイシティキャロット巣鴨	マコト	準優勝
	プラボ長野店	野菜キング	優勝
	プラボ長野店	壊し屋シロー	準優勝

格闘ゲームシェアNo.1!販売累計4,000万本を誇る、世界中が熱望した本物の「鉄拳」、ついに3D映画化!!

あの「鉄拳」が映画化!!

STORY

中国拳法の達人である女子高生リン・シャオユウの元に、ある依頼が舞い込む。それは京都のインターナショナル・スクールへ潜入し、そこに通う"神谷真"という少年を調べるというものだった。しかし、どこか謎めいた部分を感じさせる真は、シャオユウの追跡をことごとくかわしていく。さらに学園で出会った謎の少女アリサにもほんろうされ、シャオユウの捜査は行き詰まっていく。そして、そこには"三島財閥"という巨大な組織による、血なまぐさい陰謀が隠されていた……。

今までのCGでは実現できなかった自然な表情に注目!!

最先端のCG映像!!

TEKKEN BLOOD VENGEANCE 3D

あんな顔や……。

こんな顔も……。

毛利陽一監督のコメント

まず、表情に関しては今回こだわった部分の一つですね。鉄拳らしいアクションやキャラクターの造形も大切な要素ではありますが、作品を通して彼女たちが何を考え、どんな気持ちで行動しているのかを伝えることが一番大切なことだと思います。感情さえ伝えることができれば、丸でも四角でもいいんです。許されないですけどね（笑）。キャラクターの造形や質感の情報量に合ったアニメーションを与えることで、よりキャラクターが魅力的に見えるようになっていると思います。CGのフェイシャルアニメーションは情報量が多いので、正直アフレコに対して不安はありましたが、やっぱり皆さんさすがですね。キャラクターの台詞はもちろんのこと、個性、感情を含め見事に画に合わせて入れてくださいました。

パンダも参戦!?

↑ではどうやらパンダがシャオユウとアリサを背中に乗せて走っているようだ。果たしてパンダの戦闘シーンは見られるのだろうか!?

三島財閥の陰謀とは……。

「鉄拳」シリーズで数々の暗躍を働いてきた三島財閥だが、今回は裏でどんな動きをするのかといったところにもぜひ注目してほしい。

豪華制作・キャスト陣を紹介

[企画・製作・原作]株式会社バンダイナムコゲームス／[製作]株式会社デジタル・フロンティア
[キャスト]坂本真綾、松岡由貴、宮野真守、篠原まさのり、千葉一伸、田中敦子、渡辺明乃
[監督]毛利陽一／[脚本]佐藤大／[配給]アスミック・エース　エンタテインメント株式会社
[公式サイト]tekken-bloodvengence.com／

世界中が熱望した本物の「鉄拳」が、

ついに映画館に登場する！

個性的なキャラクターと独自の世界観、最高の技術が生んだ究極の格闘アクション。

世界中のファンから熱い支持を集める世界No.1対戦格闘ゲーム「鉄拳」が、長編フルCGアニメーションとして3D映画化! その映像はまるで、対戦画面に入り込んだかと錯覚するほどリアルな動き。未だ誰も経験したことのない、大迫力の格闘シーンを劇場で体感せよ!

声優は、主人公シャオユウには、舞台や音楽と多岐に活動する坂本真綾。オリジナル・キャラ神谷真には「DEATH NOTE」の夜神月役で知られる宮野真守。アリサにはゲームから引き続き松岡由貴が、それぞれ担当している。監督は「鉄拳5」「鉄拳6」のCGディレクター毛利陽一。映像制作は『APPLESEED』(04)、『バイオハザード ディジェネレーション』(08)などのデジタル・フロンティア。脚本は「カウボーイビバップ」(98)「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」(02)などで知られる佐藤大。音楽は「FINAL FANTASY TACTICS」など数々のゲーム音楽を手掛ける崎元仁。また「鉄拳6」OPムービーのコンテを担当し『ローレライ』(05)『のぼうの城』(12)の監督である樋口真嗣らが画コンテを手がけている。

格闘ゲーム、シェア NO.1!!

販売累計40,000,000本!

神谷 真

[illegible]インターナショナルスクール[illegible]に[illegible]校生。世界初の万能細胞"M細胞"の[illegible]る人物として、三島財閥とGコーポレーションという巨大企業から狙われる。

リン・シャオユウ

[illegible]う[illegible]な[illegible]高生。[illegible]拳を[illegible]とした中国拳法の[illegible]。[illegible]コーポレーションから神谷真の[illegible]され、[illegible]校に潜入する。

アリサ・ボスコノビッチ

[illegible]に通う女子高生。その[illegible]の命によりロシアのボスコノビッチ研究所で開発された[illegible]ロボット。三島財閥から神谷真の[illegible]を送り込まれる。

風間 仁

世界の覇権を[illegible]の父である三島一八率いるGコーポレーションと戦い続ける三島財閥の若き頭首。三島家の格闘スタイルを捨て、正統派空手の修行を重ねた。

三島一八

世界的複合企業体"Gコーポレーション"を裏で操り、息子である風間仁が率いる三島財閥と激しい戦いを繰り広げている。

ニーナ・ウィリアムズ

三島財閥の頭首・風間仁[illegible]にスカウトされ、頭首専属のエージェントとして暗躍する。一流の[illegible]父親から、幼少の頃より暗殺術を学ぶ。

アンナ・ウィリアムズ

[illegible]の[illegible]ニーナが風間仁にスカウト[illegible]を知ると、敵対勢力であるGコーポレーションのトップである三島一八専属のエージェントに自ら志願する。

パンダ

リン・シャオユウの親友兼ボディガード。三島財閥元頭首の三島平八より、平八流熊真拳・改を仕込まれる。

リー・チャオラン

[illegible]

巌竜

三島高専の体育教師。リン・シャオユウの度重なる備品破壊に頭を悩ませている。得意技は相撲。

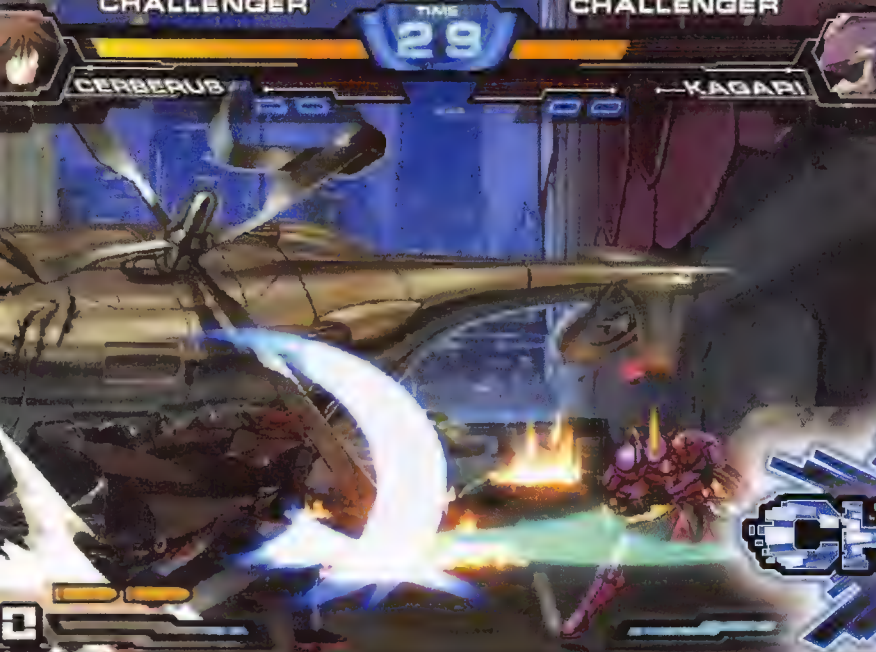
TEKKEN® BLOOD VENGEANCE 3D

鉄拳 ブラッド・ベンジェンス

www.tekken-bloodvengeance.com

9.3［SAT］ロードショー

リン・シャオユウ:坂本真綾　アリサ・ボスコノビッチ:松岡由貴　神谷真:宮野真守　三島一八:篠原まさのり　風間仁:千葉一伸

[illegible]毛利陽一　脚本:佐藤大　音楽:崎元仁　企画・製作・原作・共同宣伝:バンダイナムコゲームス／配給:アスミック・エース[illegible]／宣伝協力:シナジー・リレーションズ　2011／日本／カラー／93分　ビスタサイズ　5.1ch

格闘ゲームファンにはたまらない戦略性の高さと、そう快感溢れる連続技が魅力の『カオスコード』を大ボリューム攻略! キャラクター別のコーナーはもちろん、初心者からやり込み勢まで必見のQ&Aコーナーも見逃すな!

カオスコード
■メーカー：F K Digital
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGWIDE

Text：ケンちゃん、よるよる

CHAOS CODE カオスコード

レバーとボタンでカオスを刻め！

好評稼働中の『カオスコード』を多方面から分析するQ&Aコーナーと、キャラクター別の攻略記事を掲載！ 格闘ゲーマーなら一度遊べばその面白さと自由度の虜になること間違い無しの本作には、マニアックな戦術が豊富に用意されている。Q＆Aでは、初心者が悩みがちなポイントはもちろん、システム面にも深く触れているので、本作のやり込みを続けるプレイヤーには大きな戦力となってくれるはず。キャラクター別攻略では、連続技と基本、応用戦術をガッツリと紹介する。自分の使用キャラクター以外のものにも目を通し、さまざまなキャラクターの強みと魅力を知ってもらいたい。そして欄外には、主力通常技の発生フレームを掲載しているので、これらも攻略の助けとなってくれるはず。今までに無い「カオス」な攻略記事を熟読せよ！

↑既存の格闘ゲームの技と比較すると、「強過ぎる」感すらする技が多く存在するため、そう快感溢れる対戦が可能だ！

↑多彩な技に対抗するために、全キャラクター共通で強力なシステム行動が使えるため、対戦バランスは絶妙なのだ。

Q:ランとステップはどっちがオススメ？

A:どちらもそれぞれの強みがありマース！

ランは一気に距離を詰められるため、間合いの管理がしやすく、相手を吹き飛ばした後に続けざまに攻められるという強みがある。ステップは距離の調整こそ短いものの、一部の通常技をキャンセルしてステップキャンセル（クティーラとセリアは不可）を仕掛けられるのが強み。さらに、ステップ選択時は行動時のカオスゲージ増加量が微増するという特典もある。必殺技を多用するキャラクターであれば、ステップを選択すればカオスゲージをより効率よく稼ぐことができるはず。キャラクターに併せて選ぶよりも、自らの好みのプレイスタイルに併せて選ぶといいだろう。

Q:空中から攻め込んでくる相手が厄介だ！

A:空対空で強い技を探すのじゃ！

空対空から連続技をたたき込め！

↑横方向に長く、攻撃発生の早い技が空対空の状況で打ち勝ちやすい。ジャンプ弱攻撃からの連続技が強力なキャラクターは、こうした技をジャンプの昇りで繰り出していくといい。

本作の空中ダッシュは非常に素早いため、無敵時間のある必殺技で対空迎撃を狙うのは困難。そこで、空対空の状況で打ち勝ちやすい通常技を繰り出しておき、相手のジャンプを抑制するという動きを交ぜていこう。ジャンプ攻撃からの空中連続技を習得しておけば、無敵技以上の見返りを得ることも可能。また、低空ダッシュ攻撃を連発されて迎撃が間に合わない状況では、無敵技で割り込むほか、緊急回避で逃げてしまうのも手だ。

C.C.隠し部屋

C.C隠し部屋では各キャラクターの地上通常技の攻撃発生を紹介していく。なお、各数値はフレーム（1/60秒）を表しているぞ。
●光の地上通常技：[立ち（遠距離）]A:4、B:6（7）、C:9（10）、D:5（17）。[しゃがみ]A:5、B:6、C:6、D:12。

Q: 緊急回避で攻めから逃げられてしまうわ！

A: 緊急回避を意識した連係を組んでみよう

緊急回避はジャンプへの対抗策となるほか、地上でいきなり繰り出されても反撃することが難しい。そこで、地上から攻める場合は、緊急回避に対抗しやすい攻めを仕掛ける必要がある。具体的には、連打可能な通常技（orスキの小さい通常技）を連続で繰り出しガード時は連係、ヒット時は連続技、緊急回避された場合は、動作終了時にリーチの長い技を当てるという連係を使うといいだろう。また、相手をダウンさせた場合は一度相手の上を通り過ぎてから起き上がりを攻めるのも対策となる。この場合、相手がリバーサルで緊急回避を繰り出すと、自分の方に移動してくるのだ。

画面端でダウンを奪った後は、こちらも緊急回避で相手の裏側に移動して起き上がりを攻めてみよう。緊急回避をほぼ無効化できる。

SKILL UP 弱攻撃からの連係

右に述べたように、緊急回避を防ぐには、スキの小さい弱攻撃を連係の始動に持ってくるのが理想。弱攻撃をガードされていた場合は、少し遅めに通常技をつなげて、動こうとする相手を狙ったり、再び緊急回避を読んで弱攻撃を数発続けるといい。こうした連係で相手にガードを意識させれば、弱攻撃→低空ダッシュ攻撃や、弱攻撃→中段攻撃orコマンド投げといったガードを揺さぶる連係が有効になる。ランを選んでいる場合であれば、弱攻撃を数発刻んで、ランからの通常投げを狙うのもいいだろう。

弱攻撃はガードされても続けて攻められるのが利点。下段ならなお良し！

弱攻撃からの攻めを作ろう！

Q: 設置系の飛び装具はどうすれば？

A: 無理に攻めるのは禁物だ……

セリアやクティーラ、エルメスの主力である設置系の必殺技は、本体を攻撃しても攻撃判定が消えないものがほとんど。これらの技に対しては、遠距離から飛び道具をぶつけたり、ジャンプ→空中ダッシュでやり過ごして、安全な位置で闘おう。また、ヒット時に相手をロックする技を、設置系の必殺技が発生していている状況で狙ってみるのもオススメだ。

サーベラスのイージー・カム・イージー・ゴーや、コマンド投げがロック技の代表格だ。調子に乗って攻めてくる相手に狙ってみよう。

Q: エクシードカオスはどう使えばイイの？

A: 状況の見極めが大切よ！

タイムアップ寸前に連続技を決められて逆転されても、エクシードカオスを温存しておけば、再びリードを奪い返せる可能性もある。

カオスゲージを使う行動の中でも、戦略に大きくかかわってくるのが、エクシードカオスの使いどころ。大ダメージ連続技を狙う場合は、キャンセルエクシードカオス、体力回復を重視する場合は通常発動を使うのがセオリーだが、通常発動の回復量は非常に多い。リードを守り切りたい場合は、敢えてカオスゲージを温存して、タイムアップ寸前の緊迫した状況に備えるという戦術も有効だ。

Q: タクティカルガードを使いこなしたい！

A: まずは詳しい性能を理解するのよ

タクティカルガードはカオスゲージを半分消費するが、飛び道具と投げ技、ディストラクション・カオス以外の攻撃を無効化することができる。成功した瞬間に、無敵時間を伴う発生が1Fの攻撃が繰り出されるため、さまざまな技に反撃をたたき込むことができる。地上で発動した場合のタクティカルガード有効時間は14F（※F：フレーム）（非成立時終了後僅かなスキあり）で、空中で発動した場合は有効時間は10F（非成立時着地まで行動不能状態に移行）となっている。発動後繰り出された攻撃が、空中の相手にヒットした場合は吹っ飛び状態に、地上の相手にヒットした場合は腹崩れ状態になり、追撃が可能。70%の補正が掛かるものの、ここからの連続技でカオスゲージを回収できるため、成功時のメリットは大きい。タイミングをとりやすい連係や、スキは少ないが攻撃の発生が遅い技などに狙うといい。

本作には、スキが小さく、ガードしても反撃が難しい強力な技が多く存在する。こういった強力な必殺技を立ち回りで使っていくのが本作の基本戦術となっているが……。

攻撃発生の遅い技であれば、ある程度意識しておけば、タクティカルガードを狙える。さらに、中段、下段に関係無く相手の攻撃を受け止められるため、ケットシーなどの強力なガードの揺さぶりにも有効なのだ。

成立時は、素早く連続技につないでカオスゲージを回収したい。ある程度手数があれば、使用量以上に回収できるはず。

デンジャラスなストラテジーをギブしな！

キャラクター攻略&連続技紹介

即戦力となるキャラクター別の攻略と連続技をご紹介。キャラクターの持ち味を活かした応用戦術まで覚えれば、さらなるスキルアップへとつながるはず。本作は、自由度が高く、操作しがいがあるキャラクターばかり。見た目で選ぶもよし、操作感で選ぶもよし、まずはお気に入りのキャラクターを決めて、対戦の面白さを実感してほしい。ある程度のキャラクター相性なら、強力なシステム群を組み合わせて使うことで引っ繰り返すことが可能なので、2D対戦格闘ゲームでありがちな「キャラ差」に悩まされることも少ないはずだ。

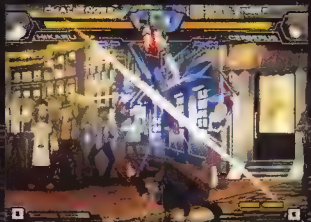
本作の公式ブログでは、何らかのバージョンアップが施されることも示唆されたが……？

CHECK 初心者オススメキャラクター

アルカディア編集部が初心者にオススメするキャラクターは、サーベラス、ルイ、ヴェインの3人。サーベラスには扱いやすい必殺技がそろっており、連続技の難度は低め。ルイとヴェインは、基本的な動きを把握しやすい上、少し練習を積めば、カオスキャンセルやエクシードカオスを絡めた連続技を実戦でガンガン狙えるはずだ。

サーベラスは必殺技を出し分けるだけでもかなりの強さを発揮するぞ。

萌え上がる正義 緒田樹 光

光は蒼球破と立ちB、弱ハイグレードナックルで様子見しつつ、相手の懐に滑り込むチャンスをうかがう。またけん制には相手の下段攻撃をかわす遠距離立ちDも効果的で、遠距離立ちD・Dとつなげば相手を壁にたたき付けられるため、画面端までの距離によっては追撃を決められる。空中から襲いかかるときはジャンプB、ジャンプC、相手の対空攻撃のタイミングをずらす用途にジャンプ⬆＋Bを使用。ジャンプAは空中戦での競り合いに使おう。無敵技の雷打脚があるため守りは堅い光だが、セレクト技で残影旋風牙を選択するとさらにパワーアップ。残影旋風牙の後退中は全身無敵なので攻撃を避けやすく、さらに追加A、Cはガード時に反撃を受けないすぐれものだ。

ジャンプ⬆＋B、画面端で投げを決めた後は【しゃがみB→しゃがみC】で相手を浮かせ直そう。

応用戦術

翻身虎襲脚は無敵時間がある突進系超必殺技。連続技、割り込みに使えるがその神髄はカウンターヒット時のダメージ。カウンターヒットさせると相手が真上に浮き、緩やかに落下してくるため、さらにしゃがみB→しゃがみCなどで追撃が可能。大ダメージが与えられるのだ。

連続技

<CS>:カオスシフト、<EC>:エクシードカオス
<CC>:カオスキャンセル(以下同様)

Ⅰ 【しゃがみB→立ちB】Ⓒ➡＋BⒸ弱烈震崩拳→弱ハイグレードナックル→空中ダッシュジャンプ【C→D】→（着地）【立ちA→しゃがみC】Ⓒ【B→C→D】Ⓒ雷打脚

Ⅱ 【しゃがみB→立ちB】Ⓒ➡＋BⒸ弱烈震崩拳→弱ハイグレードナックル→＜EC＞→翻身虎襲脚→＜CS＞→急降下突撃脚→翻身虎襲脚→＜CS＞→急降下突撃脚→ジャンプ【B→C→D】Ⓒ雷打脚

Ⅰは弱烈震崩拳→弱ハイグレードナックル部分で相手が浮くため、落下のタイミングに合わせて空中ダッシュしてジャンプ【[illegible]】とつなげて着地。さらに立ちAを[illegible]へ。Ⅱは翻身虎襲脚後にカオスシフトし、空中から直接急降下突撃脚へ。

宇宙(そら)に忍ぶ 篝

篝は素早い動きで自在に間合いを調節しつつ、手裏剣・閃光、手裏剣・落雷でけん制するのが基本戦術となる。ここで嫌がって相手が跳び込むようなら、しゃがみCや幻刃で迎撃していこう。逆に相手が各種手裏剣に対して様子見をするようなら、霧幻・朧や空中ダッシュ、ランを利用して攻めにかかりたい。篝のランのスピードはすさまじく速いため、シンプルなダッシュ通常投げでもガードを揺さぶる効果としては十分なのだ。相手に接近したら、通常技から強霧幻に連係してガードを揺さぶりにかかるのも効果的。コマンド入力後ボタンを押し続けることで下段攻撃に派生できる上、ヒット時は追撃も可能。ガード崩し連係としての見返りは十分だぞ。

篝は投げも優秀。ヒット後は空中ダッシュ【C→D】→【立ちA→しゃがみC】～と追撃。

応用戦術

しゃがみDで相手をダウンさせた後は、起き上がりに合わせて空中ダッシュ手裏剣・落雷を重ねよう。これでタイミングによって相手のガード方向が変化する上、ヒット時は着地後に連続技へつなげられる。前方回避で逃げようとする相手には確認後スキを攻撃したい。

連続技

Ⅰ 【しゃがみB→立ちC】Ⓒ⬆＋BⒸ奥義・卍閃光破→弱霧幻・虚→空中ダッシュジャンプ【C→D】→【しゃがみB→立ちC】Ⓒ⬆＋BⒸ弱霞薙ぎ

Ⅱ 【しゃがみB→立ちC】Ⓒ⬆＋BⒸ弱霞薙ぎ→＜EC＞→弱霧幻→＜CC＞→奥義・螺旋→＜CS＞→奥義・流星脚→＜CS＞→弱霞薙ぎ→＜CC＞→奥義・螺旋

Ⅰは奥義・卍閃光破をヒットさせたら、最速で弱霧幻・虚で前方へ移動、さらに最速で空中ダッシュジャンプCで攻撃をつなげられる。Ⅱは奥義・螺旋で相手を地面に[illegible]瞬間にカオスシフトを発動して、さらに奥義・流星脚へとつなげるのだ。

C.C.隠し部屋
[illegible]
●サーベラスの地上通常技:【立ち(遠距離)】A:6(5)、B:5(8)、C:8(11)、D:7(11)。【しゃがみ】A:5、B:6、C:9、D:10。

マジカル[illegible]

カトリーヌ

カトリーヌは幸せの鐘や魔法のハーモニーを使いのらりくらりと闘っていくのが基本となる。切り返しが弱いので、横に長いジャンプBや、2段ジャンプから小悪魔のラブ・スタンプを出して幻惑するなど、相手に上を取らせないようにするのが重要だ。攻め込む際はガードさせて有利な応援しちゃうゾ！先端当てやEX幸せの鐘をきっかけにしていくといいだろう。近距離ではガードさせて有利かつ連打キャンセル可能で下段のしゃがみBを基点として➡+Bキャンセル小悪魔のラブ・スタンプや魔法のハーモニー、幸せの鐘などで相手を固めていこう。カオスキャンセルから出すとコマンド投げになる鏡の中の真実や純情カミングアウトでの崩しも強力だ。

EX幸せの鐘は強力な技だが判定発生後は150F経過しないと再度使用できない。

応用戦術

画面端付近で強奉仕しちゃうゾ！をヒットさせ、すぐにEX幸せの鐘を出し前方回避をすると、幸せの鐘のガード方向が逆になるぞ。また、相手が前方回避でこの連係を抜けようとしても、画面端側に前方回避が出てしまうので、確実に幸せの鐘に押し込むことができるのだ。

連続技

I 【しゃがみB→立ちC】©愛は分身殺法→（【しゃがみB→しゃがみC】©ステップ）→【しゃがみB→しゃがみC】©奉仕しちゃうゾ！

II 【しゃがみB→しゃがみC】©奉仕しちゃうゾ！→<EC>→【しゃがみB→しゃがみC】©奉仕しちゃうゾ！→<CC>→にゃんにゃんミラクル・ダイナマイト→<CS>→【しゃがみB→しゃがみC】©奉仕しちゃうゾ！→<CC>→鏡の中の真実

Iはステップセレクト時の連続技。しゃがみCを最速でステップキャンセルしよう。IIはそれぞれ[illegible]ルをかけよう。

欧州発中華伝説

ブラボー・ペペロンチーニ

接近戦の強さがブラボーの真骨頂。広い投げ間合いを持つ昇華大炒鍋や、優秀なジャンプ攻撃からワガママに攻め立てよう。覚えておきたいのが低空ダッシュジャンプD→しゃがみAの連係。これはジャンプや暴れで回避できない。これで相手を黙らせたら、高速中段の熊掌をずうずうしく仕掛けていこう。打撃がヒットしたときの連続技の締めは、受身不能ダウンを奪うしゃがみDか、大きく画面端に寄せる強旋風大香腸を状況に応じて使い分けたい。近寄る為には強旋風大香腸とステップがオススメ。飛び道具で接近を拒否してくるタイプの相手には、招待大食卓を合わせて弾ごと吹っ飛ばしてしまおう。ただし招待大食卓は技後のスキが非常に大きいので調子に乗った乱発は禁物だ。

立ち回りにコンボに大活躍の強旋風大香腸。安易なジャンプには、お仕置きソーセージ！

応用戦術

強旋風大香腸がヒットした時にカオスゲージが3本あれば、エクシード・カオスを発動して追撃しよう。セレクト技で跪謝！神聖大三宝を選択していれば、ヒットを確認してからでも容易に追撃できる。跪謝！神聖大三宝は一度相手を地上に引き込むので、最終段前にカオスシフトをかけ、さらに追撃を仕掛けて一気に勝負を決めよう。

連続技

I ➡+A～ステップキャンセル【しゃがみA→しゃがみC】©弱旋風大香腸→弱昇華大炒鍋

II 【しゃがみB→しゃがみC】©強旋風大香腸（1段目）→<EC>→EX旋風大香腸→<CC>→跪謝！神聖大三宝（3段目）→<CS>→EX旋風大香腸→<CC>→翻天！昇華大炒鍋

Iは中段始動のコンボ。➡+Aヒット時は相手が強制的に立ちやられになることを利用して、弱旋風大香腸をつなげている。弱旋風大香腸からの昇華大炒鍋はノーキャンセルでつながる。IIはエクシードカオス後のEX旋風大香腸を省けば、強旋風大香腸2段目からつなぐことができる。

お宝狙い[illegible]

サーベラス・ブラック

遠距離ではヘブンリー・シュートとデュアル・スライサーによる奇襲を見せつつ、ジャンプDや、ダッシュからの立ちAやしゃがみBからの連続技を狙って行くのがサーベラスの基本的な闘い方。相手の飛び込みに対しては、ジャンプAやジャンプBで空対空を狙うほか、上半身無敵のあるエア・スマッシュで迎撃しよう。攻撃判定発生前に無敵時間のあるスラッシュ・ビートもタイミングをうまく合わせれば対空として機能する。技セレクトは、中段の奇襲攻撃、スマッシュダウン・アローと、汎用性の高いイージー・カム・イージー・ゴーを選ぶのがオススメ。スマッシュダウン・アローはジャンプDから連続ヒットするので、逃げる際に便利な後方ジャンプDにも仕込んでおくといい。

イージー・カム・イージー・ゴーは根本部分に攻撃判定が無い。離れた相手に狙おう。

応用戦術

強デュアル・スライサーは相手の後ろに回り込むものの、ガード方向が入れ替わることは無い。しかし、やられ状態の相手に強デュアル・スライサーを発動しておけば、復帰時のガード方向が逆になる。この現象はしゃがみCヒット©強デュアル・スライサーの流れで狙えるぞ。

連続技

I 立ちA（しゃがみB）→しゃがみC©弱デュアル・スライサー

II ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC©各種エア・スマッシュ

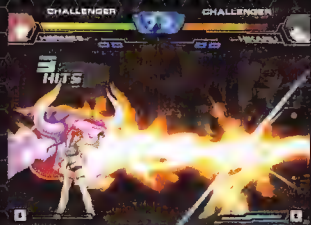
III しゃがみB→しゃがみC→<EC>→シャル・ウィー・ダンス（最終段ヒット後に<CS>）→スマッシュダウン・アロー（1段目）→シャル・ウィー・ダンス（最終段ヒット後に<CS>）→スマッシュダウン・アロー（1段目）→シャル・ウィー・ダンス

Iはサーベラスの基本連続技。距離が近ければ、スラッシュ・ビートにつないでもいい。IIは空対空から狙える連続技。IIIはエクシードカオスを使った連続技。これらに加えて、スマッシュダウン・アロー→イージ・カム・イージー・ゴーのお手軽連続技も、戦況に応じて使おう。

C.C.

●エルメスの地上通常技：【立ち（遠距離）】A:5、B:8(9)、C:10(10)、D:4(11)。【しゃがみ】A:6、B:5、C:8、D:7。
●セリアの地上通常技：【立ち（遠距離）】A:5、B:6、C:7(9)、D:8。【しゃがみ】A:6、B:6、C:8、D:7。

エルメス・シェラルティーニ

遠距離では目覚める大地と凛う欲望、相手が近付いてきたところには遠距離立ちBや身を焦がす刺激、天穿つ昇雷で相手を足止めし、カオスゲージをためながら相手に細かくダメージを与えていくのがエルメスの基本戦術。こうしたけん制に対して相手がガードを固めてくるようであれば、低空ダッシュから攻めたり、ランやステップから見返りの大きい投げを狙うといい。相手の跳び込みに対しては、しゃがみCによる対空か、発生保証のあるEX天穿つ昇雷で相打ち覚悟で迎撃するといい。セレクト必殺技は弾ける欲望と吹き荒れる暴氷を選ぶのがオススメ。弾ける欲望は攻撃範囲が広い上に気絶値が高く、うまくヒットさせれば相手を素早く気絶させることが可能なのが魅力。

焼き尽くす業火は飛び道具を貫通相殺する。本体が攻撃を受けても発生する強力な技だ。

応用戦術

吹き荒れる暴氷はコマンド入力さえ完成してしまえば発生保証があるため、画面端に追い込まれた状態での切り返し技としても活用できる。ヒット時は連続技に、ガード時は➡＋Bや低空ダッシュでのガードの揺さぶりを仕掛けられるため、発生さえしてしまえば期待値も大きい。

連続技

Ⅰ　しゃがみA→立ちC©弱身を焦がす刺激

Ⅱ　投げ→立ちA→立ちC©強天穿つ昇雷

Ⅲ　しゃがみB→しゃがみC©吹き荒れる暴氷→EX身を焦がす刺激→弱目覚める大地（ラン→目覚める大地ヒット）→近距離立ちC→近距離立ちD（2段目）→ハイジャンプキャンセル→ジャンプB→ジャンプC(1段目)→ジャンプD©強凛う欲望

Ⅰは弱攻撃から狙える基本連続技。ガードされてもそれほど大きいスキは生じない。Ⅱは投げからの連続技。投げ後に低空ダッシュ[illegible]立ちAとつなぐこともできるが難度は[illegible]。[illegible]スの主力となる高威力連続技。ステップの場合は近距離立ちCをしゃがみAで代用しよう。

セリア

弾数制限があるものの発生保障があり、発生が早い各種飛び道具は非常に優秀なので、これらを展開しつつ守り気味に立ち回るのがセリアの基本方針だ。まず弱ブランキッシュ・ボムを設置して、相手の接近に対して保険をかけてから出方を窺う。設置後は、設置物の上に着地するようにチャーミング・スプラッシュや空中ミスチヴァス・ミサイルでけん制しよう。自分が画面端付近に居る場合は強ブランキッシュ・ボムが活きる。相手の攻めに対して前方回避で位置を入れ替えれば、容易に相手を端に押し込める。端に追い詰めたら強ブランキッシュ・ボムを置き、相手が効果範囲から逃げようとしたところをつぶしていくのが強い。ガードを固める相手に対しては、ガードブレイクアタックを使い強引にガードをこじ開けてしまおう。

画面端は地上コンボをボルティング・ステークで締めて、キャンセル各種設置技が強力。

応用戦術

デンジャラス・カンパニー出現中はカオスゲージがたまらないが、エクシード・カオス後の冷却時間中なら問題無し。残弾数が不安な場合は一気に弾を使い切って、冷却時間に合わせて効率よく回復をしよう。バックステップ中や前方回避中にちびセリアを射出するのが強力だ。

連続技

Ⅰ　（画面端限定）【しゃがみB→しゃがみC】©強ブレイド・ストロール×3→【しゃがみB→しゃがみC】©強エリアル・インビテーション→<CC>→エンジェリック・ウィング

Ⅱ　【しゃがみB→しゃがみC】©強ブランキッシュ・ウィップ～⬅＋C派生→<EC>→ヴァニッシング・ギフト→<CS>→ヴァニッシング・ギフト→<CS>Ⓙ【C→D】©C空中エリアル・インビテーション→<CC>→パッシング・レイン・エクストリーム

Ⅰは画面端限定だが、強ブレイド・ストロール3段目のたたき付けダウンが追撃できることを利用したコンボ。カオスゲージ回収能力が高く、気絶値もそこそこ高めだ。Ⅱはエクシード・カオスを利用したコンボで、単発かつ攻撃力の高いヴァニッシング・ギフトを複数回入れる。

ケット&シー

ケット&シーはダブルモードとシングルモードで闘い方が大きく異なってくる。ダブル時の技は大半シングル時よりも発生が遅いが判定とリーチにおいて強い傾向があり、シングル時はガードor攻撃くらい中以外の任意のタイミングでシーを操作できるため、動きの自由度が高くなるぞ。相手に攻め込むときにはダブルモード、待ちや、ダウンを奪った後の連携などはシングルモード、というのが有効だ。なお、特攻妹セットは前方回避、アルティメットorディストラクションカオスの使用で解除され、前方回避で解除した後は一度だけ特攻妹系の技を受け付けなくなるので注意。しかし今後のアップデートでは修正される可能性が高い。

シングル時の特攻妹はダウン中や気絶中にも操作可能のようだ。次回アップデートでは調整されるのだろうか？

応用戦術

画面端でコンビネーション兄妹クラッシュを決めたら起き攻めのチャンス。特攻妹セット⇒通常技重ね⇒許せ妹、デコイアタック⇒ガードブレイクアタックと連係し相手のガードを崩そう。連係後はダブルに戻っているので再度コンビネーション兄妹クラッシュを決めていこう。

連続技

Ⅰ　【しゃがみB→しゃがみC】©⬆＋C©特攻妹アタック（下段）→親娘奥義・急降下オヤジバルーンⒿ【B→C→D】Ⓙ【B→C→D】

Ⅱ　【しゃがみB→しゃがみC】©コンビネーション兄妹クラッシュ（追加2段目）→<EC>→オヤジのサプライズ喰い→<CS>→立ちD©兄妹奥義・ダブル・スピン・アタック・デラックス(1段目)→<CS>→オヤジのサプライズ喰い

Ⅰは特攻妹アタックさえ当たる位置ならシングル時でも可能。Ⅱは気絶値重視の連続技。兄妹奥義ダブル・スピン・アタック・デラックスで[illegible]イズ喰いを決めよう。

G.G.隠し部屋

[illegible]
●ヴェインの地上通常技:【立ち（遠距離）】A:6、B:9、C:6(11)、D:9。【しゃがみ】A:5、B:7、C:10、D:11。

忌まわしき悪鬼 ヴェイン

ヴェインは、相手の通常技の範囲外から、凶削落蕾也や立ちC、低空ダッシュなどで攻めつつ、カオスゲージを稼ぎ、ここぞというときに大ダメージ連続技を狙うという戦術が基本となる。弱凶削落蕾也→弱形無影如也と連派生させておけば、ガードされた場合はヴェインが大幅に有利となる。ここから、低空ダッシュB→Dや、しゃがみB、投げなどでガードを揺さぶりにいくといい。相手の跳び込みに対しては、弱天魅輝也や汝狂忌月也で迎撃するほか、相手がジャンプしそうなところに遠距離立ちCの先端を当てるようにして繰り出しておくという防止策も交ぜていこう。セレクト技は、コマンド投げの黄泉誘委也を選んでおきたい。後の技は、好みや相手によって切り替えよう。

カオスキャンセル経由で、終奮双刃也を繰り出すと投げ技に変化！当て身技共通の性質だ。

応用戦術

低空ダッシュジャンプB→ジャンプDに加えて、低空ダッシュジャンプB→ジャンプCといった連係を交ぜれば、さらに相手をかく乱できるはず。ジャンプCは発生が少し遅いため、低空で繰り出せば攻撃判定が発生せずそのまま着地できるのだ。投げや下段攻撃を狙うチャンスだ。

連続技

Ⅰ　しゃがみA→しゃがみC©➡EX鬼屠斬也→ダッシュ立ちC→➡＋A©➡弱天魅輝也

Ⅱ　強鬼屠斬也（2段目）or黄泉誘委也（2段目）→<EC>→しゃがみC©➡弱鬼屠斬也（1段目）→<CC>→逆卍雷光破→低空ダッシュジャンプB→ジャンプD→立ちC→➡＋A©➡強鬼屠斬也→<CC>→咎滅暗黒也→弱凶削落蕾也→<CC>→汝狂忌月也（凶削落蕾也ヒット）→➡＋A©➡弱天魅輝也

Ⅰはヴェインの基本連続技。カオスゲージを温存する場合は、EXではなく弱や強につなげよう。Ⅱはエクシードカオスを使った連続技。低空ダッシュに成功すれば、後は素早くつなげていくだけで完走できるはず。この連続技のためだけに技をセレクトする価値はある。

パフパフ・ボクサー 美島 ルイ

ルイは高性能な突進技で相手にプレッシャーをかけるのが立ち回りの軸となる。まず地上戦では遠距離立ちCとしゃがみCをけん制技として使っていき、さらにメガ・スイング・アタックをアクセントに加えていこう。メガ・スイング・アタックは追加入力技の受付時間が長いため、遅めに弱メガ・スイング・アタック2段目を出して相手の暴れをつぶすような使い方も有効。間合いが離れるので反撃は受けにくいものの、前方回避されると反撃を受けやすいので多用は禁物だ。また、ティタニック・スター・スライドによる奇襲も効果的で、歩きやラン、ステップで間合いを調節する相手にヒットしやすい。基本は反撃を受けにくい弱を使い、まれに追撃可能なEX版も交ぜよう。

ドッジ・アンド・バレットは動作中無敵。ここからは追加A、Bで反撃を狙っていこう。

応用戦術

ジャンプ⬅＋Bは自分の後方を攻撃する性能を持つ。そのため相手をジャンプで跳び越えつつジャンプ⬅＋Bと、相手を跳び越えてから空中後方ダッシュジャンプDを使い分ければ、ガード方向を分かりにくくさせられる。ダウンを奪った後や通常技ジャンプキャンセルから狙おう。

連続技

Ⅰ　【しゃがみB→しゃがみC】©➡EXティタニック・スター・スライド→ジャンプ【A→B→C→D】©➡各種空中必殺技

Ⅱ　しゃがみB→しゃがみC©➡強メガ・スイング・アタック～追加⬇⬊➡＋C～⬇⬊➡＋C→<EC>→（レインボー・ドロップ・コンビネーション→<CS>→しゃがみC©➡）強メガ・スイング・アタック～追加⬇⬊➡＋C～⬇⬊➡＋C

Ⅰは画面中央の場合、レインボー・ドロップ・コンビネーション。画面端だとレインボー・ドロップ・コンビネーションかファイティング・ギアー キックで締める。Ⅱはレインボー・ドロップ・コンビネーションで相手を浮かせるまえにカオスシフトしよう。

暴き神話に… クティーラ

優秀な設置技を持つクティーラは、これらをうまく組み合わせることで画面を制圧していくのが基本となる。まずは弱虚空の幻泡ヨグソトース（以下ヨグソトース）を設置して、相手の跳び込みを抑制しつつ、各種ティンダロスの仔猟犬や強ハバロイの指輪で相手を追い立てていこう。ティンダロスの仔猟犬は、設置物に攻撃を加えられると消滅してしまうので、攻撃されないように弱ヨグソトースで守ってやることが重要だ。弱ヨグソトースが相手の頭上付近にあれば、積極的に強ハバロイの指輪を出していこう。ジャンプで回避される心配が無いので、攻撃判定に巻き込みやすい。ランを選択していれば、ここからホバーダッシュ中段の択を仕掛けられるぞ。チャンスを逃さずに一気に勝負を決めにいこう。

発生が早く、リーチの長い黒山羊のサバトは非常に頼れる追加アルティメット・カオスだ。

応用戦術

優秀なアルティメット・カオスを多数持つのもクティーラの強みだ。暗礁を覆う海神の影は一瞬で地面全体に下段の攻撃判定が発生するので、相手の飛び道具はこれで抑制していこう。黒山羊のサバトは発生が早く、反撃性能が非常に高い。相手の空中ダッシュつぶしにも有効だ。

連続技

Ⅰ　（画面端限定）前投げ→立ちC©➡強ティンダロスの仔猟犬→立ちC（→Cティンダロスヒット）©➡強星間飛行ハスター～⬅＋C派生

Ⅱ　【しゃがみB→しゃがみC】→<EC>→黒山羊のサバト→<CS>➡D→弱星間飛行ハスター→<CC>→爆炎の星精霊→<CS>→爆炎の星精霊

Ⅰは画面端限定の投げ始動コンボ。強ティンダロスはダウンが奪えるので、追撃に行かずに弱ヨグソトース→強ハバロイの指輪と設置して、相手の起き上がりを攻めるのも面白い。Ⅱはエクシード[illegible]

C.C. 隠し部屋
●ルイの地上通常技：【立ち（遠距離）】A:5、B:6(6)、C:7(9)、D:7(11)。【しゃがみ】A:5、B:6、C:9、D:10。
●クティーラの地上通常技：【立ち（遠距離）】A:6、B:8(8)、C:8(11)、D:11(11)。【しゃがみ】A:9、B:6、C:11、D:12。

全10キャラの上級連続技を一挙公開!

AQUAPAZZA アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

AQUAPLUS EXAMU

稼働後2カ月近くを経過し、攻略も発展してきた猛暑8月。闘劇2011を直前に控え、臨戦態勢を整えるプレイヤーも多いはず。そんなときはアルカディアの攻略本がオススメだ!!

Text:がーくん、ケンちゃん、よるよる、KGG、ハナダ

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年6月22日(稼働中)
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

「AQUAPAZZA」のすべてがこの一冊に! AQUAPAZZAビジュアル&攻略ガイド発売中!!

アクアプラスの大人気キャラクターたちが一堂に会する、夢の2D格闘ゲーム『アクアパッツァ』の攻略本が満を持して登場！　本誌発行の攻略本の定番である、全キャラクターの詳細な技解説や、フレーム情報などはもちろん、ゲーム中で獲得可能な全称号リストといったお役立ちデータ集も収録！

また、魅力的なキャラクターが満載の本作ならではの要素として、ストーリーモードのシナリオやメッセージ。ゲーム中に使用されるキャラクターセレクト、スプラッシュアーツなどのアニメーションカットや、そのほかゲーム中の様々な場面で使用されたイラストを大ボリュームで掲載。

さらに、エクストラ企画として、ゲーム開発時に使用されたモーションスケッチ資料掲載やゲーム開発、イラスト、サウンドなどの各クリエイターの方々へのインタビュー、さらに『ToHeart2』の人気キャラクター、まーりゃん役の小暮英麻さん&久寿川ささら役の小野涼子さんによるインタビュー企画なども収録。さらに、特別付録として右記2種類のICカードデコレーションシールが付いてくるぞ！

本作はもちろん、原作ファンも必携の一冊だ！

書名:AQUAPAZZAビジュアル&攻略ガイド
発売日:発売中(8月17日)
ページ数:160P
定価:1680円(本体:1600円)
付録:ICカードデコレーションシール

全10キャラの上級連続技を公開!

今月の『アクアパッツァ』攻略は、アルカディア厳選オススメ連続技を大特集。実用的な連続技からロマンあふれる超絶カッコイイもの、さらに好感度によっては、相手の体力をすべて奪う連続技(20000ダメージオーバー)まで、ドドンと全キャラクター分を一挙に掲載。連続技解説欄にはパートナーアシストを呼び出す(Dボタンを押す)タイミングまできっちり解説してあるので、早速ゲームセンターに足を運んでトレーニングモードをプレイしてほしい。一気にパワーゲージ4～5本消費する連続技を実戦、対戦で決めれば、エクスタシーを感じること間違い無しだ！

空対空からの連続技 ハクオロ&瑞希

連続技　(P瑞希選択時)A空中風陣扇(空中カウンターヒット)→Cおとーさん!(N+D)(遅めに発動)→A風陣扇(N+Dヒット)→フロントステップ～(歩き)B風陣扇→おとーさん、助ける!→フロントステップ×2～ジャンプB] Ⓒ B空中風陣扇

ここでDボタン

空中「風陣扇」が空中カウンターヒット時の連続技。C「おとーさん!」後は少し遅めにアクティブアシストを入力し、その後すぐにA「風陣扇」で追撃しよう。B「風陣扇」は↓↘→(長め)+Bと少し歩いてから入力しつつ、高めで当てると、その後の「おとーさん、助ける!」が当たりやすい。「おとーさん、助ける!」後は起き攻め重視ならフロントステップ×2～A「風陣扇」で締めよう。

B「風陣扇」を使った連続技 ハクオロ&瑞希

連続技　(P瑞希選択時)B風陣扇→フロントステップ～A風陣扇(N+D)→立ちC(N+Dヒット)→Cおとーさん!→B風陣扇→立ちC

ここでDボタン

画面中央でB「風陣扇」がヒットしたときの連続技。B「風陣扇」は、しゃがみBのカウンターヒットや好感度上昇中でのヒット時に連続技ヒットする。フロントステップ～A「風陣扇」は「流舞扇」が暴発しやすいので、B「風陣扇」の硬直中に→→と先行入力してフロントステップを出し、少し間を空けてから↓↘→+Aと入力しよう。「Cおとーさん!」は相手が画面から消えた瞬間に入力するといい。

流舞扇からの追撃

ハクオロ&カミュ

連続技 （Pカミュ選択、自分画面端時）流舞扇［N＋D］→A風陣扇→立ちC（N＋Dヒット）→B風陣扇→「おとーさん、助ける！」→フロントステップ～B風陣扇→（歩き）立ちC

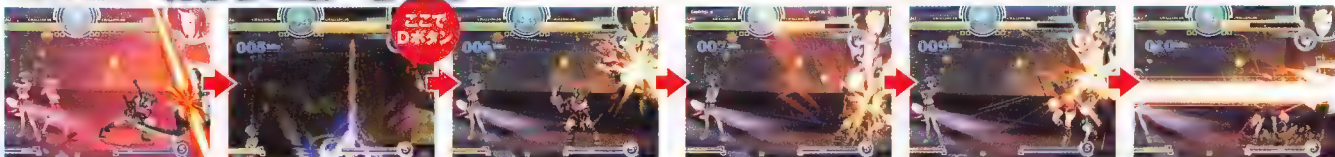
ここでDボタン

自分が画面端に追い詰められた状況にて「流舞扇」で反撃した際の連続技。A「風陣扇」後はN＋Dの火柱が発生するタイミングに合わせて立ちCで追撃すること。最初のB「風陣扇」は高空でヒットさせることで、「おとーさん、助ける!」の追撃が間に合うようになる。なお、最初から3ゲージあるときは「流舞扇」→「ウィツアルネミテア」のほうが遥かにダメージが高いので覚えておこう。

焔裂破からのクリティカル!

カルラ&まーりゃん

連続技 （Pまーりゃん選択、相手画面端、好感度上昇時）［立ちC→BC同時押し］→しゃがみB ⓒ 焔裂破［➡or⬅＋D］→（➡or⬅＋Dヒット）A撃砕→しゃがみB ⓒ B手が滑りましたわ→剛覇刃

ここでDボタン

好感度上昇中は立ちC→BC同時押しが連続ヒット。壁バウンドを誘発して跳ね返ってくる相手をしゃがみBで拾い、即座に「焔裂破」で浮かせよう。そして「焔裂破」ヒット後、一瞬遅らせてから➡or⬅＋Dを入力。まーりゃんの攻撃が当たった直後にA「撃砕」へ。ここまで決めたら、後はもう一度浮いている相手をしゃがみBで追撃し、「剛覇刃」をクリティカルヒットさせるだけだ。

その威力、まさにJOKER(切り札)

カルラ&理奈

連続技 （P理奈選択、相手画面端、好感度上昇時）立ちC（N＋D）→BC同時押し×2→立ちB ⓒ B手が滑りましたわ→（爆発部分ヒット）→裂震爆焔渦

ここでDボタン

カルラ側が好感度上昇中、相手側が好感度低下中ならば24000近くのダメージを与えられる超絶即死連続技。立ちCがヒットした瞬間にN＋Dを発動した後は、タイミングを合わせて3回連続でBC同時押しを繰り出す。最後はN＋Dによる爆発にタイミングを合わせるため、一度立ちB ⓒ B「手が滑りましたわ」で相手を浮かせる。最後は落下してくる相手にスプラッシュアーツ「裂震爆焔渦」を当てよう。

もう一つのスプラッシュアーツ!?

トウカ&由真

連続技 （P由真選択、相手画面端、好感度上昇時）A低空破月（着地寸前に）➡or⬅＋D→立ちA ⓒ A辻風～水月突き（➡or⬅＋Dヒット）→（ジャンプの頂点付近で）ジャンプA ⓒ 連ね破月×[illegible]

ここでDボタン

「連ね破月」を何度も決める連続技。低空A「破月」をヒットさせた後は、トウカが着地する寸前に➡or⬅＋Dを入力。すると「辻風」～「水月突き」後に相手が由真の自転車に乗るような形でヒットするため、相手が高く浮き上がる。浮かせた後はすぐに垂直ジャンプして、ジャンプの頂点付近でジャンプA ⓒ「連ね破月」へ。後は➡⬆⬇⬆⬅➡＋AB同時押しを連続入力するだけだ。

雷光から雷光を決めろ!

トウカ&由真

連続技 （P由真選択、1Pの場合は自分が2P側に位置で相手画面端、好感度上昇時）立ちB ⓒ A桔梗（ジャスト）→雷光無影斬［➡or⬅＋D］→（➡or⬅＋Dヒット）立ちA ⓒ （速めに）雷光無影斬or[illegible]

ここでDボタン

プレイヤーが1P側の場合は相手を画面左側の端に、プレイヤーが2P側の場合は相手を画面右側の端に追い詰めたときに狙う。「桔梗」のジャスト入力をすべて成功させて「雷光無影斬」までつなげたら、➡＋Dを押しっぱなしにし、最速で由真を呼び出す。すると、吹き飛んだ相手にちょうど「チャリンコ突撃」がヒットするため、タイミングを合わせて立ちAで追撃し、もう一度「雷光無影斬」へつなごう。

金剛斬から金剛斬へ!

アロウン&瑞希

連続技 [illegible]

ここでDボタン

「金剛斬」からの連続技を決めやすいパートナーは、ウルトリィと瑞希。「金剛斬」がヒットしたら、Dボタンを押しっぱなしにしてアクティブアシストを発動すれば、丁度タイミングが合ってくれるはず。瑞希選択時に、「金剛斬」を画面端付近で決めた場合は、2段目の切り下ろし後に➡or⬅＋Dをヒットさせて、BC同時押し→追撃という形に持ち込むことも可能。「魔法狩り」を決めたいときにオススメのレシピだ。

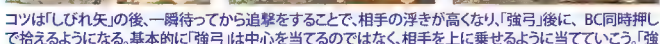
魔法狩りを決めつつダメージを与える
アロウン&ウルトリィ

連続技

ウルトリィを選択しているときは、「金剛斬」の連続技が主力になりがちだが、「魔法狩り」を決めつつダメージを与えられる連続技も覚えておきたい。好感度が高ければ、ダメージも跳ね上がるぞ。

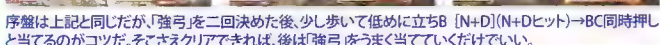
魔法狩りのほかにも、C版「天破斬」や、立ちB Ⓒ▶「ルベド」で追撃が可能。ダッシュからのBC同時押しは、高い位置でヒットさせよう。「ルベド」を追撃に組み込めば、パワーゲージをかなり回復できるはず。

「忘れ矢」を組み込んだ連続技
モルガン&皐月

連続技

コツは「しびれ矢」の後、一瞬待ってから追撃をすることで、相手の浮きが高くなり、「強弓」後に、BC同時押しで拾えるようになる。基本的に「強弓」は中心を当てるのではなく、相手を上に乗せるように当てていこう。「強弓」を2回決めた後に「忘れ矢」を決めているが、BC同時押しを高めでヒットさせれば同じ要領で「忘れ矢」を決めていけるぞ。

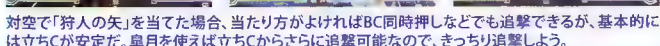
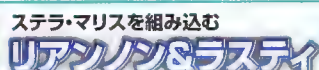
「強弓」を限界まで決める
モルガン&皐月

連続技

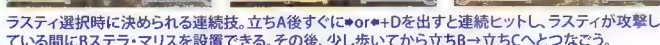
序盤は上記と同じだが、「強弓」を二回決めた後、少し歩いて低めに立ちB［N+D］(N+Dヒット)→BC同時押しと当てるのがコツだ。そこさえクリアできれば、後は「強弓」をうまく当てていくだけでいい。

立ちB［N+D］(N+Dヒット)→BC同時押しのパーツは、好感度が高い状態で画面端で「魂の一矢」を当てた後の追撃などにも使えるので、覚えておくとダメージを奪えるポイントが増えるぞ。

「狩人の矢」からの追撃
モルガン&皐月

連続技

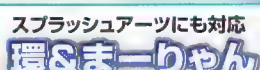
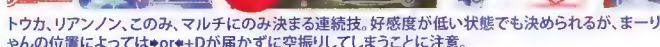
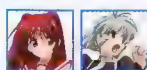
対空で「狩人の矢」を当てた場合、当たり方がよければBC同時押しなどでも追撃できるが、基本的には立ちCが安定だ。皐月を使えば立ちCからさらに追撃可能なので、きっちり追撃しよう。

ただし、BC同時押し→「狩人の矢」など、連続技から決めた場合、浮きが低くなり拾いが難しくなるので注意が必要。「狩人の矢」ヒット時の高さを見て、とっさに追撃を使い分けられるようになるのが理想だ。

ステラ・マリスを組み込む
リアンノン&ラスティ

連続技

ラスティ選択時に決められる連続技。立ちA後すぐに→or←+Dを出すと連続ヒットし、ラスティが攻撃している間にBステラ・マリスを設置できる。その後、少し歩いてから立ちB→立ちCへとつなごう。

アストラ・ギガ入力後、そのままBボタンを押し続けるとステラ・マリスを待機させられる。アストラ・ギガが2ヒットしたら、すぐに開放しつつ素早く2回目のアストラ・ギガへつなごう。

スプラッシュアーツにも対応
環&まーりゃん

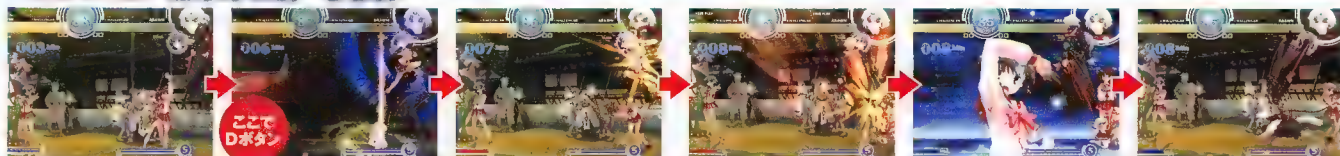
連続技

トウカ、リアンノン、このみ、マルチにのみ決まる連続技。好感度が低い状態でも決められるが、まーりゃんの位置によっては→or←+Dが届かずに空振りしてしまうことに注意。

最初の「恐怖のアイアンクロー」後に画面端にたどり着いていれば、→or←+Dヒット後に立ちC Ⓒ▶ A「アイアンクロー（恐怖のアイアンクロー）」や、「戦慄のお仕置きタイム」→BC同時押しでも追撃可能。

相手の好感度を下げ一気に勝負を!
環&カミュ

連続技 (Pカミュ選択時) Cジャイアントスイング［相手をつかむと同時に➡or⬅+D］→［ジャイアントスイング終了後に➡or⬅+Dヒット］→恐怖のアイアンクロー

ジャイアントスイング入力後に、➡or⬅+Dを入れ込んでおけば、成立時のみアクティブアシストでカミュの攻撃が発生する。ジャイアントスイングの演出に入ったらレバーを全力で回そう。弾がヒットしたら、相手はこちら側に向かって吹き飛んでくるはず。パワーゲージに余裕があるときは追撃を決めにいく。連続技の後は、相手の好感度を一気に下げられるので勝負をかけるチャンスだ。

画面端といえばデンジャーな街
このみ&まーりゃん

連続技 (Pまーりゃん選択、相手画面端)［立ちB→BC同時押し］→ダッシュBC同時押し→何食べよかな～♪(A～C～C) ［➡or⬅+D］→(➡or⬅+Dヒット)ダッシュで裏回りBC同時押しⒸちょっと待ってよゲンジマル～!?

相手を画面端に追い詰めた状態で狙う連続技だが、攻撃途中に相手との位置を入れ替える必要がある。「何食べよかな～♪」(A～C～C)の3段目と同時にパートナーを呼び出せば、空中でまーりゃんの➡or⬅+Dがヒット。これで相手が壁バウンドするので、すかさずダッシュで足元をくぐって位置を入れ替えよう。最後はBC同時押しから「ちょっと待ってよゲンジマル～!?」を出せばO.K.。パワーゲージは大量消費するがそう快感は抜群だぞ。

みんな、端に出て空を見なよ
このみ&カミュ

連続技 (Pカルラ選択、相手画面端時) Aカバン(※1)→CカバンⒸ1192作ろう(※2)［1段目(好感度上昇時2段目)にN+D］→(N+Dヒット)BC同時押し→ダッシュBC同時押しⒸ何食べよかな～♪(A～A)Ⓒ絶妙なバランス感覚!?

何度もあっぱーを繰り返す、パワーゲージの消費の割にダメージが高い連続技。C「カバンあっぱー!」Ⓒ「1192作ろうジンギスカーン♪」部分は➡⬇⬅➡+C→⬇⬅➡+AB同時押しと入力するのがコツ。パートナーを呼ぶタイミングに若干注意が必要。通常時の場合が「1192作ろうジンギスカーン♪」の1段目が当たってから一瞬遅らせてN+D、好感度上昇中は2段目ヒット時にボタンを押そう。

「一緒に遊ぼうよ♪」を当てる
愛佳&カミュ

連続技 (Pカミュ選択、画面端時)しゃがみB→すみませんっ→［立ちC→BC同時押し［➡or⬅+D］］→Cてんてこまいですよ～→［立ちB→立ちC(➡or⬅+Dヒット)］→立ちCⒸちょっと待って～

「一緒に遊ぼうよ♪」はヒット時に相手の好感度を最低にする効果があるので、連続技に組み込むことができれば非常に強力。BC同時押しの後遅めに➡or⬅+Dとすることで、「一緒に遊ぼうよ♪」を真上に設置できるようになる。そのままC「てんてこまいですよ～」→［立ちB→立ちC］で、時間を稼ぎ「一緒に遊ぼうよ♪」に押し込もう。

マルチを回転させ高火力!
マルチ&瑞希

連続技 (Pカミュ選択、画面端時)ジャンプAⒸ→A空中サイクロン(※3)→BC同時押し→ジャンプAⒸ→A空中サイクロン→空中吸引力(※4)［N+D］→(N+Dヒット)→BC同時押し→ジャンプAⒸ→空中Aサイクロン→空中吸引力

マルチをとにかく回転させることをコンセプトにした高火力コンボ。1回目のA空中「サイクロン方式を取り入れました」はキャンセルするタイミングを若干遅らせないとBC同時押しがつながらない。空中「吸引力は絶大です」は、A空中「サイクロン方式を取り入れました」の攻撃モーションが終わり、地面に着地する寸前辺りで入力をすると成功しやすい。

相手を画面端に追い込め!
マルチ&瑞希

連続技 (P瑞希選択、画面中央限定)ジャンプC(カウンターヒット)→A空中サイクロン(※3)［N+D］→(N+Dヒット)→A空中「サイクロン」→BC同時押し→ジャンプAⒸA空中サイクロン→空中吸引力(※4)

画面中央付近から相手を画面端に追い込める空中コンボ。ジャンプの下降中にCがカウンターヒットしたらレバーを斜め前上に入れておき、着地と同時にジャンプしてすぐさま、A空中「サイクロン方式を取り入れました」を入力。ヒットしたら➡or⬅+Dで瑞希を呼び、再度ジャンプをして下降した辺りでA空中「サイクロン方式を取り入れました」を出そう。

(※1)は「カバンあっぱー!」、(※2)は「1192作ろうジンギスカーン♪」、(※3)は、「サイクロン方式を取り入れました」、(※4)は、「吸引力は絶大です」の略になります。

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

起き攻めに超お役立ち!!

全39キャラクター「起き上がり」集

最新ムック「精進の書」と併せて活用すべし!!

今月は全39キャラクター分の、ダウン回復直後のやられ判定写真を大公開するぞ!
起き攻めを的確に決めるためのヒントがここにある!。対戦に役立つこと間違いナシだ!!

今月は全39キャラクターの起き上がりモーション&起き上がり直後の判定にクローズアップ！　うつ伏せ・仰向けというダウン状態の違いよって変化があるものの、ダウンしてから起き上がるまでの時間は、どのキャラクターも大きな違いは無い（右表を参考）。しかし、その見た目や判定の形状はまちまち。キャラクターによっては起き上がる途中のような動作中にやられ判定が出現したりすることもある。この記事を参考にモーションを覚え、起き上がりに攻撃を重ねるための指標として役立とう。

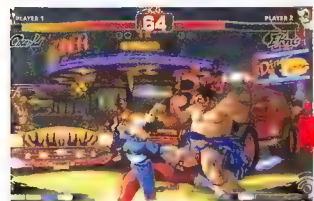
ダウン状態はほぼすべてが「仰向け」になると考えていい。「うつ伏せ」ダウンになるのはスクリューパイルドライバーなどごく一部の技だ。

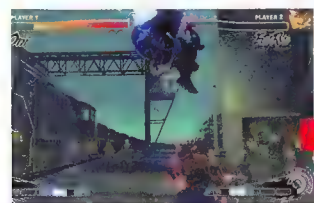
●起き上がるまでにかかる時間

[illegible]	[illegible]	キャラクター	[illegible]
[illegible]	31F	そのほかのキャラ	元は1F無敵
	32F	サガット、キャミィ	
	33F	ブランカ	
[illegible]	20F	アドン	1F無敵
	21F	そのほかのキャラ	元は1F無敵、ヤンは18F無敵
	22F	ブランカ、ダルシム、バルログ、サガット	
	26F	ハカン	

※Fはフレームの略。1フレームは60分の1秒

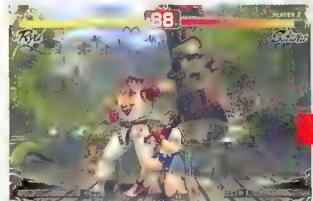
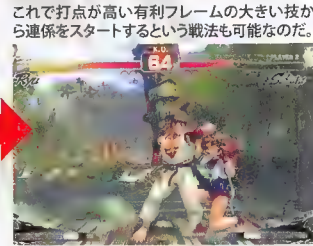
POINT1 起き攻めのタイミングを取ろう

起き上がるタイミングを知ることは、起き攻めの確実性にもつながる。ダウンさせた後に地上から起き攻めを仕掛ける際には、キャラクターごとの起き上がりモーションにタイミングを合わせて攻撃を重ねる。ジャンプ攻撃使ったガード方向の表裏を惑わす起き攻めを仕掛けるときは、若干タイミングを遅らせて相手の真上から跳び込むのが重要だ。

起き上がりにしっかり攻撃を重ねられれば、相手のリバーサル暴れを誘発することも無い。

甘えたリバーサルしゃがみ弱Ⓟ、弱Ⓚ、投げには、しっかりとがめることが勝利につながる。

若干前に進むリバーサル無敵技に対しては、若干タイミングを遅らせて頭上から跳ぶと……、

相手が無敵技を出した時のみ後方に抜けられる。ぴったり重ねず遅らせて跳び込むのがコツ。

POINT2 特殊な姿勢を活かしたテクニック

起き上がる瞬間に攻撃が当たると、しゃがみ状態でも立ちやられとなる。そのため、アドンの➡＋中Ⓟなど、立ちやられ時のみ追撃できるような中段攻撃が強化される。また、起き上がり時のやられは通常のしゃがみガードより大抵座高が高く、このときのみ昇りジャンプ攻撃が当たるキャラも。普段はしゃがみに空振りする攻撃が当たることもある。

普段は当たらない打点の高い攻撃も、起き上がると同時のタイミングならヒットする。

これで打点が高い有利フレームの大きい技から連係をスタートするという戦法も可能なのだ。

起き上がりに中段攻撃を重ねると立ちやられ状態になるのは周知の事実。これを利用して……、

殺意の波動に目覚めたリュウの➡＋中Ⓟを起き攻めに使用。ヒットすると昇龍拳がつながる。

史上初公開!! 全キャラクターの起き上がり判定をチェック!

リュウ

立ち　しゃがみ

ケン

立ち　しゃがみ

春麗

立ち　しゃがみ

スパⅣAE事典
●**起き上がりの姿勢補足**:起き上がる瞬間は立ち状態、しゃがみ状態でそれぞれ座高が異なる。キャラクターによっては立ちよりしゃがみの方が、起き上がる瞬間の姿勢が高いケースも。
●**詐欺跳びとは?その1**:詐欺跳びとは、リュウのしゃがみ強Ⓚ→最速ジャンプ攻撃など、発生が4フレーム以上の無敵技をガードしながら、ジャンプ攻撃で起き攻めするテクニック。(続く)

E.本田
立ち　しゃがみ

ブランカ
立ち　しゃがみ

※ブランカのみ、やられ判定は青で示しています。

ザンギエフ
立ち　しゃがみ

ガイル
立ち　しゃがみ

ダルシム
立ち　しゃがみ

バイソン
立ち　しゃがみ

バルログ
立ち　しゃがみ

サガット
立ち　しゃがみ

ベガ
立ち　しゃがみ

C.ヴァイパー
立ち　しゃがみ

ルーファス
立ち　しゃがみ

エル・フォルテ
立ち　しゃがみ

アベル
立ち　しゃがみ

セス
立ち　しゃがみ

豪鬼
立ち　しゃがみ

剛拳
立ち　しゃがみ

キャミィ
立ち　しゃがみ

フェイロン
立ち　しゃがみ

スパⅣAE事典
●詐欺跳びとは?その二:ジャンプ攻撃を出した後は着地に2フレーム間スキがあるため、リュウ、ケン、豪鬼などの豪昇龍拳のように、攻撃発生が3フレームの無敵技には使用できない点に注意。
●詐欺跳びとは?その三:詐欺跳びを成立させたい場合は、通常技、必殺技やダッシュ、ジャンプなど、一定の動作を空振りしてタイミングを取ることが重要。特にダッシュ、ジャンプは……(続く)

さくら
立ち / しゃがみ

ローズ
立ち / しゃがみ

元
立ち / しゃがみ

ダン
立ち / しゃがみ

T.ホーク
立ち / しゃがみ

ディージェイ
立ち / しゃがみ

ガイ
立ち / しゃがみ

コーディー
立ち / しゃがみ

いぶき
立ち / しゃがみ

まこと
立ち / しゃがみ

ダッドリー
立ち / しゃがみ

アドン
立ち / しゃがみ

ハカン
立ち / しゃがみ

ジュリ
立ち / しゃがみ

ユン
立ち / しゃがみ

ヤン
立ち / しゃがみ

殺意の波動に目覚めたリュウ
立ち / しゃがみ

狂オシキ鬼
立ち / しゃがみ

スパⅣAE事典

●**詐欺跳びとは?その四:**先行入力がしやすく、また早く確実に行動できるため、タイミングを合わせる上での信頼度が高い。また、通常技や必殺技でタイミングを取る方法もある。

●**詐欺跳びとは?その五:**通常技、必殺技は先行入力の猶予が短いため、タイミングが若干狂ってしまうケースも多い。それを防ぐため、なるべくずらし押し(辻式)を活用して確実性を増そう。

ジャパニーズパワーが世界を制す！

世界最大級の格闘ゲーム大会

EVO2011『スパⅣ AE』優勝！

ふ～ど選手 Fuudo インタビュー

7月29日～31日（現地時間）、アメリカ・ネバダ州ラスベガスで開催された世界最大級の格闘ゲームイベント「Evolution Championship Series」（通称EVO）の『スパⅣ AE』で、新たな日本人チャンピオンが誕生！　フェイロン使いのプレイヤー、ふ～ど選手が世界の強豪を倒し、優勝を果たした。今回は帰国直後のふ～ど選手に緊急インタビュー。初出場のEVOで、どう闘ったのか？

ふ～どプロフィール

もともとは『バーチャファイター』シリーズの若手トッププレイヤーとして活躍。闘劇'05、闘劇'08で優勝。『ストⅣ』以降、2D格闘ゲームでも才能を開花させた。アーケード版『スパⅣ AE』BPランキング全国総合8位、フェイロン全国2位（8月中旬現在）。

初体験づくしのEVO 3日間を振り返る

――なぜ今年のEVOに出場したのですか？

ふ～ど（以下、ふ）　一度は行きたかったんですよ。『スパⅣ AE』が稼動して、一番盛り上がるのが今年のEVOだろうなと思っていました。来年はここまで盛り上がるのかどうか分からないし、新しい家庭用になっているかもしれない。だから今しかない、と。そんな話をしていたら志郎さんも「今年行きたい」ということを聞いて、それだけじゃ寂しいから瞬獄ノイローゼさんにも声を掛けました。

――Twitterで「日本人と闘ってくる」みたいな発言もありましたが（笑）。

ふ　恐らく日本人プレイヤーが勝ち上がってくる、優勝もそうなんだろうな、と思っていました。だけど、始まってみれば予選を含めて一度も日本人プレイヤーと闘うことはありませんでしたね。

――意外ですね。

ふ　海外のプレイヤーが強くて、やばいな、と思うことはありましたよ。初日のPool（予選トーナメント枠）では、DAIMINIONというアメリカのガイル使いが有力プレイヤーといわれていたんですよ。だけど、そこは、キャラ差で何とかなりました。

――今回、日本人プレイヤーと当たらなかったというのは結構大きな要素だったのかも？

ふ　ええ、相当デカいと思いますよ。みんな、ここで勝ったら俺と当たるという試合で負けたんですよ。

――プロプレイヤーの動向は当初から注目されていましたが、ふ～どさんをマークしている人は少なかったと思います。実際どうでしたか？

ふ　海外ではプロというのは特別な存在ですね。日本では、みんなが知っているからプロプレイヤーとアマの差って全然感じられないのですが、海外に行くとプロの「知名度の高さ」を強く感じましたね。逆に俺たちの知名度の無さがすごくて（笑）。

――では、Winnersのベスト4の試合を振り返ります。準決勝は韓国の王者Poongko（プーンコ／セス）戦でした。開幕からガン攻めのPoongkoでしたが、焦りはありませんでしたか？

ふ　いや、何かあっても単純に二択が読み負けたなとしか思いませんでした。むしろ読み勝った時にデカい反撃を入れたいなと。Poongkoの行動ってとてもリスクが高いんですよ。

――そんな局面が随所に見られました。最後もセスのバクステ（バックステップ）にウルコンを決めてましたし。

ふ　あれはぶっ放しではなく、仕込みです。相手がバクステをすると弱Ⓟ→烈火真撃に、バクステしないと弱Ⓟ→弱Ⓟになる仕込みがあるのです。相手にとって、あの局面ではバクステか昇龍拳かスクリューパイルドライバーの選択しか無い。こっちがバクステしたらスカしになって、他のラウンドのようにウルコン出されて終わる。その位置で固まっていると、転身を出されてメチャメチャ減らされる……だから、下がったと思うのですが。

――なるほど！　Poongkoはヒートアップしていたようにも見えました。

ふ　「読みに純粋」なのかな、と思いました。美学みたいなあるのかな、とも。やっちゃいけない行動なのかもしれないですけど、カッコいいプレイをしますよね。魅せるプレイですよ。一応、2－0で勝っているんですけど、終わった後、志郎さんに「2－1でしたっけ？」と聞いたくらい自分の中では負けてました。ウルコンが3回当たっただけじゃないですか（笑）。内容はPoongkoが勝ってますからね。

――そして、Latif（ラティーフ／C．ヴァイパー）との決勝戦。いかがでした？

ふ　序盤で一度対戦していて、そのときにある程度クセみたいなものは把握していました。彼はとても器用なんです。C．ヴァイパーは高度なテクニックが必要なキャラクターなのですが、一人用ですごく練習しているのかなと感じました。海外はプレイヤースキルが上がると強くなるキャラクターが伸びるのでしょうか。必殺技のフェイントがとてもうまい。セイスモハンマーとサンダーナックルをとにかく連続でキャンセルするんですけど、そんなのは日本では見たことが無いですよ。

――一度、対戦済みということもあって、勝機はこの時点で見えていた？

ふ　自分はWinners側だったんで、ポイント的に有利でした。だから最初にワザとぶっ放しまくって相手に（攻める）印象を与えたんですよ。「ガードされてもいいや」という気持ちで。最初にそういうのを見せられたら相手もやりにくいですよね。その前の試合でも逆鱗拳をぶっ放して勝ってますから、起き上がりにバーニングキックも出しにくかったみたい。

――見事なけん制ですね。

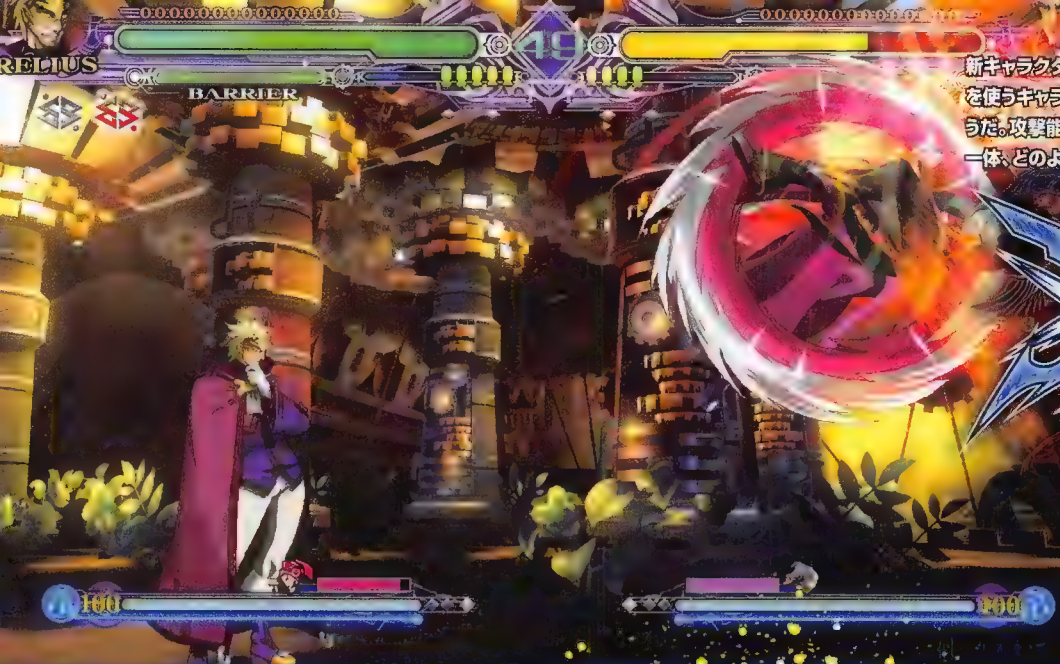
ふ　最初にこういうアピールをして、最終的に勝てばいいやと思っていたんですけど、ぶっ放しが全部当たっちゃって「こりゃいいや」と（笑）。出来過ぎでしたね。Latifはクセがあって、起き上がりにすぐ無敵技で暴れたくなるみたいなんですよ。それに対して俺は垂直ジャンプをしまくっているんです。この動きだけでかなりイケましたね。あと、マゴさんに教えてもらったことも大きいですね。

――最終日、始まる前と後で周りの対応が大きく変わったのでは？

ふ　超違いましたね。終わった後、余りにもサイン待ちの列がヤバ過ぎて。客席に居る人たちがほぼ並んでいるようなものですよ（笑）。求められるサインのスペースを見ると、既にほかの日本人プレイヤーのサインで埋まっていて、俺は書いてないんだよな……と少し悲しくなりましたが（笑）。

――日本に戻ってきて何か変わりましたか？

ふ　何も無いですよ（笑）。一つだけ、昨日アメリカ人から写真を求められました（笑）。今回は無名のプレイヤーとして最初はだれからも声を掛けられず悲しい思いをしたのですが（笑）、次はEVO優勝者としていろんな人と交流が増えると思うのですよ。だから、次も絶対に行きたいですね。

スパⅣAE事典　**●そして闘劇にも出場!**：8月6日、EVO翌週の闘劇予選最終日にて、板橋ザンギエフとの「高モチベ」チームで決勝進出を決めたふ～ど。「流れは気持ち悪いくらい順調ですよね（笑）。決められてよかったですよ。今年は海外選手が多いので、チャンスはある。優勝を目指します」とのこと。「ストⅣ」時代からの名物チームで、闘劇でも大暴れするに違いない。9月17日、決勝での活躍に要注目だ!

新キャラクター・レリウスの必殺技をいち早くご紹介。オートマトンを使うキャラクターとはいえ、カルルとは大きく操作感が異なるようだ。攻撃能力に長けた必殺技を多く持っているように見えるが、一体、どのような戦術を得意とするキャラクターなのだろうか？

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

ブレイブルー　コンティニュアムシフトII
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：今秋稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

新キャラクター、レリウスの必殺技をいちはやくチェック！

イド・ロイガー

レド・リー

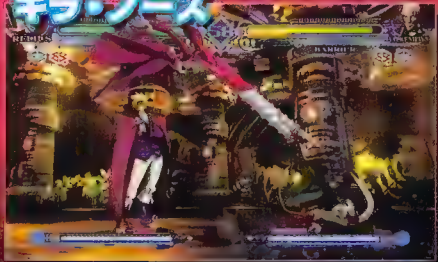
バル・ライア

バル・ラント

ギラ・ノーズ

D デトネーター	Dでイグニスを召喚する
イド・ロイガー	↓↘→＋C
→イド・ハース	イド・ロイガー後↓↙←+A
イド・ロイガー（空中）	空中で↓↘→＋C
→イド・ハース（空中）	イド・ロイガー（空中）後↓↙←+A
→イド・ナイア（空中）	イド・ロイガー（空中）後↓↙←+B
レド・リー	↓↘→＋A
バル・ラント	↓↙←+A
バル・ライア	↓↙←+B
バル・テュース	↓↙←+C
ギラ・ノーズ	↓↙←+D
ギラ・アクト	↓↘→+D
ベル・ラフィーノ	空中で↓↙←+B
レク・ヴィノム	→↘↓↙←→+C
ボル・テード	→↘↓↙←→+D
デュオ・ヴァイオス	↓↘→↓↘→+D

レリウス＝クローバー

（CV：諏訪部順一）

身長：186cm　体重：85Kg
誕生日：6月1日　血液型：A
出身地：第二階層都市「イワツチ」
趣味：研究　好きなもの：オペラ
嫌いなもの：順番通りに並んでいない本棚
ドライブ名：デトネーター

BBCS II 熱血欄外

既存のキャラクターにもさまざまなチューニングが施されている本作。必殺技や、ドライブ能力の使い勝手が大きく変わったキャラクターもいるので、新鮮な気持ちで対戦を楽しむことができそうだ。ロケテスト出展版では、チェーンリボルバーの性能が大きく変化したノエルや連続技のバリエーションが劇的に増えたラグナやハクメンの性能変化などに注目が集まっていた。

バル・デュース

人形を前方へ送り出し、斬りつけるように攻撃させる必殺技。攻撃範囲の広さを活かすように使えば、立ち回りで活躍しそうだ。

人形が攻撃している間、レリウスはどのような攻撃を繰り出すことができるのか。[illegible]になるところだ。

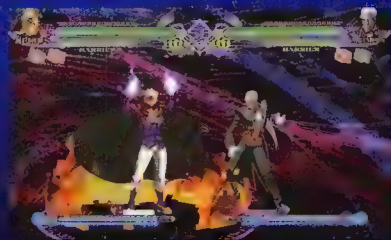
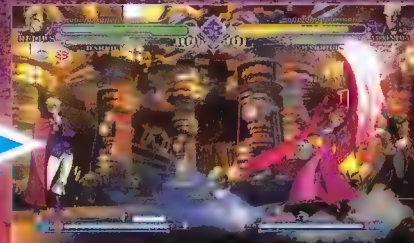
ギラ・アクト

多段ヒットする歯車をブーメランのように飛ばす技。この技をガードさせている間に、攻めることができそうだ。

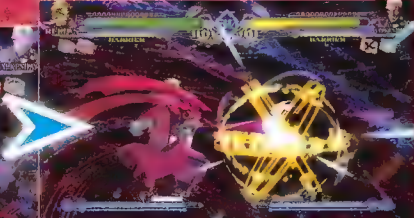
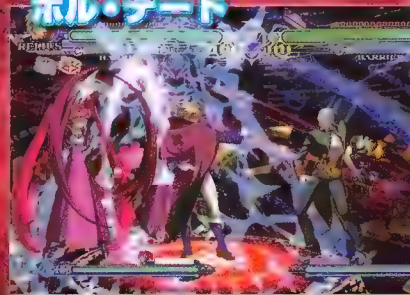
ベル・ラフィーノ

人形を相手の上に送り出し、ドリルのように変形した足で攻撃させる技。しゃがみガード不能技なのだろうか？

最速！　ロケテストリポート

8月中旬に秋葉原「Hey」で行なわれたロケテストには、レリウスをプレイできる初めての機会ということで、多くのプレイヤーで賑わった。早速、本体と人形を連係させた攻めを調べているプレイヤーも見られたぞ。また、既存のキャラクターの変更点やシステム面でのブラッシュアップにも注目が集まり、会場に設置された大型モニターに多くの人々の目線が集中していた。新たな要素が見えるたびに、プレイヤーたちの間からざわめきが起きていたのが印象的だった。本誌がキャッチした情報によると、金バーストは無敵時間と持続が短くなり、反撃のチャンスが増大、ギリギリバリアのノックバック量の増加などが加えられている模様だ。本誌では、これからも記事を掲載していく予定だ！

デュオ・ヴァイオス

人形による乱舞攻撃。この間、レリウスは行動可能となっているとのことなので、連係に組み込むことで真価を発揮しそうだ。

レク・ヴィノム

ボル・テード

人形が前方へと弾を打ち出すディストーションドライブ。繰り出された弾には、何か特殊な性質があるのだろうか。

BBCSII 熱血欄外

ロケテスト版では、システム面でも、バリアーや直前ガードなどに細かい性能変化が見受けられた。スピーディかつ、見切られにくい攻めがウリの本作において、防御系システムのパワーアップはどう影響してくるのだろうか？　また、ブレイクバーストも自らのヒートゲージを増加させるという性質が付加され、より一層逆転性の高いシステムへと変化していた。製品版では、どうなる!?

闘劇2011決勝大会完全ガイド!

闘劇2011 -SUPER BATTLE OPERA-
THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT

開催目前となった、「闘劇2011決勝大会(以下闘劇2011)」。今年は、9月17日(土)の1日間開催となっている。また、昨年に引き続き「東京ゲームショウ(以下TGS)」との併催により、入場には「TGS」の入場券が必要だ。なお、闘劇の雰囲気を楽しんでみたいのであれば、「TGS」の入場券だけあれば遠巻きに観戦することは可能だが、指定席ゾーンには入場できないのでご注意を。

さらに今年は「アミューズメントマシンショー(以下AMショー)」も別ホールで開催される大規模イベントとなっているのだが、「AMショー」の入場券では「TGS」に入場することはできないのでご注意を!

闘劇2011決勝大会ガイド 観戦編

Check Point 1 開催会場と入場に関する注意

「闘劇2011」の開催会場は、千葉県にある幕張メッセでの開催となる。すでにアナウンスがされているように、今回の闘劇も「TGS」との併催となっている。

「TGS」が開場され、一定時間経過後はホール間を行き来できるが、当日予選が開催される闘劇のために、闘劇が開催される7ホール(予定)は独立閉鎖され、闘劇用の入場口も用意される予定だ。うっかり、「TGS」や「AMショー」の列に並んでしまい、「闘劇2011」の開会式や最初の試合を見逃さないように注意したい。

特に、最初に開催される『AQUAPAZZA』を目当てに来場する場合は気をつけよう!

闘劇開催会場

闘劇の開催ホールは国際展示場7ホール(予定)だ。AMショーが開催される9・10ホールや、TGSが開催される1～6ホールに並ばないように注意する必要があるぞ!!

■会場名:幕張メッセ　7ホール(予定)
■住所:〒261-0023 千葉県美浜区中瀬 2-1
■最寄り駅:JR海浜幕張駅より徒歩8分

Check Point 2 開催演目とスケジュール

「闘劇2011」の開催演目は4タイトルで、下表の順番に開催される。

まずは最後のチャンスである当日枠を争う予選が7～8時ごろ(予定)より開催される。なお、この当日予選は「TGS」の都合により、参加選手しか入場できないので、残念ながら観戦はできない。あらかじめご注意を。

その後、ベスト4が決まるまで予選が開催され、最後に決勝戦が開催される流れとなる。お目当てのタイトルを見逃さないように注意したい。なお、当日の進行具合によってもスケジュールは多少変更される可能性があるので、余裕を持って行動してほしい。

2011年9月17日(土)開催演目

予備予選の詳細は、闘劇公式HPにて確認してください。

時間	開催演目
未定	当日予備予選
10:30	開会式
10:45	アクアパッツァ予選開始
11:30	ブレイブルーCS2予選開始
12:10	スーパーストⅡX予選開始
14:20	スーパースト4予選開始
15:50	休憩
16:20	アクアパッツァ決勝戦
16:45	ブレイブルーCS2決勝戦
17:10	スーパーストⅡX決勝戦
18:05	スーパースト4決勝戦
18:50	表彰式～閉幕

※タイムスケジュールは変更される可能性があります。

Check Point 3 入場券の入手方法と注意事項

今年の券種は、「闘劇2011」の指定席券に「TGS」の入場券が加わった「闘劇2011決勝大会指定席券」1種類のみで、価格は3,500円。

闘劇の指定席観戦のほかに、「TGS」にも入場できるお得なチケットだ! なお、闘劇が開催されるホールへ入場し、脇から遠巻きに観戦するだけなら、「TGS」の入場券で入館は可能だが、当然ながら指定席は無い。闘劇観戦がメインの人は、こちらの指定席券の購入が必須といえるだろう。

各種の購入方法については、以降の4種類から購入しやすいものを選択しよう!

前売り指定席券(今年は1種のみ)

闘劇2011指定席券
＋
東京ゲームショウ入場券
3,500円

購入方法その1 PCサイトから購入可能!

「電子チケットぴあ」もしくは「ローソンチケット」の各PCサイトでも「闘劇」の指定席券は購入可能。下記のURLへアクセス! PCサイトでの検索にも、下記のPコード、Lコードを活用しよう。

電子チケットぴあ ※要Pコード:619-760
http://pia.jp/t/

ローソンチケット ※要Lコード:32220
http://l-tike.com/

注意! ここで掲載している開催スケジュールは8月19日時点の目安です。今後の調整や当日の進行によって各開催時間などは変更される可能性があります。最新情報は随時闘劇公式HP(http://www.tougeki.com/)にて発表されますので、そちらをご確認ください。

闘劇2011決勝大会ガイド 参戦編

Check Point A 当日予備予選の参加について

当日予備予選の基本的な参加条件は例年通りだが、改めてここに記しておこう。この当日予備予選枠は、店舗予選に参加し続けたが代表権を獲得できず、闘劇本選への参加を諦めきれない人たちへの救済措置となっているため、抽選にバイアスがかかるようになっている。

そのため、なんの実績（赤賞状）も無い人が参加しても書類審査の段階でふるい落とされる可能性が高く、非常に狭き門であるということを認識しておいてほしい。

では、続いて解説していこう。

①エントリー方法

闘劇2011のパンフレットを購入すると付いてくる、「当日予備予選エントリー用紙」に必要事項を記入して所定の場所へ提出する。赤賞状を持っている場合は添付を忘れるな。

②優先枠と抽選

ブロック決勝が存在したタイトルには、店舗代表の証となる「赤賞状」が配布されている。この「赤賞状」を添付して登録した人には、予備予選の抽選優遇枠が与えられる。赤賞状所持者のエントリーが満了後、まだ当日予選枠が余っている場合には一般抽選が行なわれる仕組みとなっているが……赤賞状を所持していてなお当選倍率が20倍を超えるタイトルも存在するので、覚悟しておこう。

③当日予備予選の詳細は公式HPにて発表

闘劇2011の当日予備予選開催タイトルの開催時間などについては、闘劇公式HPにて事前に公開される。ただし、予備予選の開催時間は開会式前になるので、10時以前となることは確実だ。

例年の実績では、だいたい朝の7～8時ごろから当日予備予選の受付を開始している。来場したら受付が終了していた、なんてことにならないように遠方から来場する場合は気をつけておこう。

Check Point B 本選出場権を持つ選手はどうする？

予選を勝ち抜いて、本選への出場権を獲得した選手の手元には、「全国大会出場権証明カード」があるはずだ。これが入場券の代わりになるので、紛失はもちろん、当日持参するのをお忘れ無く。また、選手登録が完了している選手の手元には、9月上旬に案内状も届く予定だ。

そして、出場権を獲得したタイトル以外ならば、当日予備予選に参加することは可能だ。参加を希望するタイトルがある場合は、左記の「Check Point A」に書いてある条件は変わらないので、事前によく読みつつ、闘劇公式HPでの発表を待とう。

闘劇公式HP
http://www.tougeki.com/

購入方法その2 コンビニで購入可能!

「闘劇」の指定席券は、全国各地のコンビニエンスストアでも購入可能!

「セブンイレブン」、「サークルK」、「サンクス」では「チケットぴあ」からの購入、「ローソン」では「ローソンチケット」を通じて購入可能だ。その際は、以下に記してあるように、「セブンイレブン」、「サークルK」、「サンクス」なら「Pコード：619-760」、「ローソン」なら「Lコード：32220」があると、スムーズに購入手続きができる。

本誌を持参して購入しに行く場合は確認できるので問題無いが、手ぶらで行くと購入までに時間がかかるので、必ず各コードをメモしてから行くことをおすすめする。

「セブンイレブン」、「サークルK」、「サンクス」、で取り扱っている「電子チケットぴあ」で購入する際は、以下のPコードで検索!

Pコード：619-760

「ローソン」で購入する際は、以下のLコードで検索!

Lコード：32220

購入方法その3 電話でも購入可能!

電話でも「闘劇2011」の指定席券は購入可能。以下のどちらかに電話し、音声ガイドに従って手続きすればOKだ。各コードを入力する必要があるので注意。

※通話料はお客様負担となりますのでご了承ください。

チケットぴあ ※要Pコード：619-760
0570-02-9999

ローソンチケット ※要Lコード：32220
0570-000-407

購入方法その4 ケータイからも購入可能!

「電子チケットぴあ」もしくは「ローソンチケット」のケータイサイトでも購入可能! 下記のQRコードからアクセス!

※ケータイでのアクセスには通信料がかかります。通信料はお客様負担となりますのでご了承ください。

pia.jp/t 電子チケットぴあ

ローソンチケット

Check Point 4 イベントアイテムについて

イベント当日、開場では闘劇グッズも販売する。定番アイテムの闘劇Tシャツとタオル、そしてパンフレットなどを用意している。各グッズは数量限定生産ということもあって、毎年完売しているので、悔いを残さぬように入手してほしい。

ほかにも、関連グッズや攻略本などをはじめ、多数商品を用意しているので、お楽しみに。

Check Point 5 闘劇の詳細は公式HPにて確認!

ここに記載されている内容は、8/19時点のものなので、随時変更されていく可能性がある。最新情報は常に公式HPにて公開されていくので、必ず確認してほしい!

闘劇公式HP
http://www.tougeki.com/

闘劇2011決勝大会指定席券の購入に関する注意事項

闘劇2011決勝大会入場券の購入に関しての注意事項などの詳細はこの記事をよく読んでほしい。また、日常的にゲームセンターへ足を運んでいるプレイヤーなら気付いていると思うが、店舗ポスターや闘劇公式HPなどですでに告知しているように、本誌掲載以前から指定席券の販売は開始されている。今月号の発売時には指定席券が売り切れている可能性もあることは、ご了承いただきたい。

※指定席券には限りがありますので、お早めにお求めください。
※当日販売券は、原則として「前売り券が余った場合」のみ販売致しますので、当日会場でご購入できない場合があることをご了承ください。
※決勝大会はビデオ・テレビ・インターネット配信など、各種媒体向け撮影が入ります。撮影されることをご了解の上、チケットのご購入・ご来場をお願い致します。
※会場内での撮影・録音は禁止しております。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手は入場可能ですが、指定席などはありません。
※この前売り券で「闘劇2011決勝大会」のトーナメント大会には参加できません。
※当日予備予選大会へのエントリーには、本公演のチケットおよび公式ガイドブック（会場販売）に添付されるエントリーシートが必要です。
※会場内では係員の指示に従ってください。もし従わない場合や、大会の運営に支障のある行為があった場合には、ご退場いただくことがあります。
※チケットのご購入およびご来場は、上記にすべて同意していただいたとみなします。

初音ミク Project DIVA プロジェクト ディーヴァ アーケード Arcade™

7月下旬より稼働を開始した『初音ミク Project DIVA Arcade ver.A REVISION2』だが、8月上旬より追加楽曲が5曲配信された。今回はその追加楽曲を一挙紹介しよう!

Text:飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade ver.A REVISION2
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リズムアクション
- ■操作方法：タッチパネル＋4ボタン
- ■稼働日：稼動中
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワーク：ALL.NET

8月度の追加曲5曲を紹介!

8月度の追加楽曲は5曲あり、これらの楽曲はいずれもPSP版『初音ミク -Project DIVA- 2nd』に収録されている楽曲だ。既に人気の高い曲ばかりだが、アーケード版への収録にあたって映像も音源もクオリティアップされ、ゲーム譜面もPSP版とは違ったものになっているぞ。それでは、難易度HARDまでの簡単なアドバイスを含めて曲紹介をしていこう。

ハジメテノオト

Music & Lyrics／malo
Illustration／malo

難易度			
3	4	5	7

7月にロサンゼルスで行なわれた"MIKUNOPOLIS in Los Angeles"でもトリを飾った"ハジメテノオト"。初音ミクが聴いている人に対して語りかけるような歌詞をしっとりと歌いあげている楽曲だ。「あなたの初めての音は何ですか?」、「初めての言葉はなんですか?」。この言葉にグッとくるミクファンも多いのではないだろうか。ムービーではミクが大空を浮遊するシーンが見どころだ。譜面では頻繁にボタンを2回連打する部分が登場するので、"タタン"とリズムよく押そう。HARDになると2連打部分が増加するほか、曲のサビ部分はリズムをしっかり把握しておかないとタイミングが取りづらい。十分に曲を聴き込んでから挑むといいだろう。

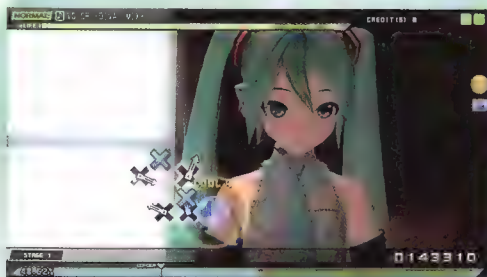
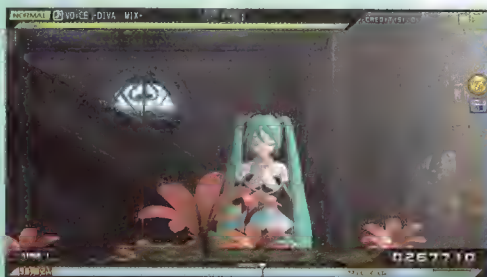
優しく伸びやかに空を飛ぶミクの姿は、楽曲のサビ部分から見ることができる。世界の広さを感じさせられるこのシーンは、本楽曲のムービー中でも特にオススメ。

難易度EASYとNORMALはプレイしやすく、極端に難しい部分は存在しない。ゆっくりとした曲調で同時押しも少なく、初心者のプレイにもオススメの楽曲だ

VOiCE -DIVA MIX-

Music & Lyrics／ラヴリーP
Illustration／都希子

難易度			
2	4	5	8

アーケード版への収録にあたって、作者であるラヴリーP氏がMIXしなおしたという"VOiCE -DIVA MIX-"。独特の曲調と心に響く歌詞が、ファンの間で話題となったストーリーPVに乗せて展開されている。NORMAL譜面は曲に素直な作りになっており、曲に合わせて気持ちよく押せる。HARD譜面は、中盤から終盤に入る直前まで展開される曲の間奏部分がポイント。等間隔でボタンが並ぶ場面が多く登場するが、タイミングが少々取りづらい。ここは歌に合わせるというより、曲のリズム部分をよく聞いて、シンバルやクラップ音などの音に合わせてボタンを押していこう。それ以外の部分は特に注意が必要な部分は見当たらないので、慌てずにリズムを取っていこう。

少々悲しい曲に聞こえるかもしれないが、芯に力強さと希望を感じられ、聴くたびにいろいろな気持ちが込み上げてる。

廃墟を歩き、教会の中で見つけた小さな花畑。どんなときでも強く生きている花を見て、君は何を思うだろうか。

初めての恋が終る時

Music & Lyrics／ryo
Illustration／三輪士郎

難易度			
EASY	NORMAL	HARD	EXTREME
4	5	6	7

冬の淡く切ないラブストーリーを描いた歌詞と疾走感のある曲調が胸に響く楽曲で、制作者のryo氏によるsupercellのアルバム『supercell』にも収録されている。ryo氏特有のドラマ性溢れる曲の展開には惹きつけられる人も多いのではないだろうか。譜面においては、どの難易度も曲に素直な作りになっており、難易度はNORMALが5、HARDが6と少々高めではあるものの比較的プレイしやすい。だが、曲の出だしと最後で曲の速度が少し遅くなることに注意。慌てることのないように、あらかじめ意識しておくようにしよう。

雪が舞い散る冬の切ないラブストーリー。この曲では雪ミクのモジュールが曲の季節や雰囲気にも合っていてオススメ。

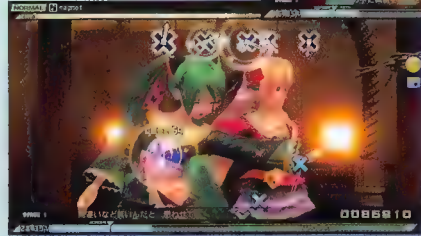
恋の終わりを歌った曲ではあるが、悲しいだけの別れではなく、新たな一歩を踏み出せるような前向きな詩になっている。

magnet

Music & Lyrics／minato（流星P）
Illustration／ワダナ（SEGA）

難易度			
EASY	NORMAL	HARD	EXTREME
4	5	6	8

ミクとルカのデュエットソング“magnet”は、独特な曲調と大人の恋愛を艶やかに歌った歌詞が魅力的な楽曲。また、曲ももちろんだが、ムービー内で踊るミクとルカの見とれてしまうほど息のあったステージングにも注目だ。譜面は、全体的にやや難易度が高めで、NORMAL譜面でも初級者には少々手ごわい。譜面の間隔が思いのほか広いこともあるが、ボタンを押すタイミングはほとんど変化しないので惑わされないようにしよう。さらに、難易度HARDではサビへの入り部分や間奏部分の難度が高いので、そこにも注意が必要だ。

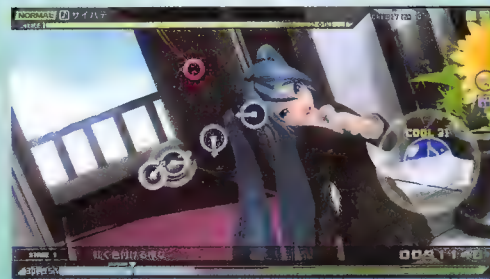
PSP版でもやりごたえ抜群だった譜面だが、アーケード版でも少々難度が上がっており一筋縄ではいかないやりごたえ十分な譜面に仕上がっている。

出演キャラクターはやっぱりミクとルカでキマリ！　さらにモジュールも曲に合わせて大人の雰囲気を演出すればバッチリだ。

サイハテ

Music & Lyrics／小林オニキス
Illustration／小林オニキス

難易度			
EASY	NORMAL	HARD	EXTREME
2	4	6	9

“死”をテーマにした“サイハテ”は、その歌詞とは裏腹に、四つ打ちでポップな曲調になっており、ムービーでは花が咲き誇る空に浮かんだような建物をステージにミクが歌いあげてくれる。歌詞にも登場する抜けるような晴天も表現されており、曲とムービーのシンクロもバッチリだ。譜面は難易度NORMALなら特に詰まるところも無いが、HARDになると同時押しに加えて一見複雑に見える譜面も登場するため慌ててしまいがち。HARDの譜面に慣れていない人は、まず譜面を確認してから挑んでみよう。

この楽曲に一番似合うモジュールは、やはり「サイハテミク」だろう。これでオリジナルムービーの再現もできるかも？

NORMALは難易度も4と初級者でも手軽にプレイできるため、練習にはもってこいの曲になっていてオススメだ。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新ゲーム情報はここでチェック！　今回も引き続き、家庭用『KOF XIII』と『ネオジオステーション』最新作の情報をお届けするぞ。夏は終わっても、SNKプレイモア熱波はまだまだ続く！

まさかの予約特典キャラと、各ゲームモードを公開！

ビリーとサイキに続く、家庭用だけの第三の新キャラクターをお披露目！　今月は、全プレイヤー必見の家庭用ならではのゲームモードも紹介するぞ。

THE KING OF FIGHTERS XIII

「月を見る度思い出せ！」

THE KING OF FIGHTERS XIII
■対応ハード：PlayStation®3 / Xbox 360®
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■発売日：2011年10月27日発売予定
■価格：7,140円（税込）
■ネットワーク：PlayStation®Network／XboxLIVE対応

3人目の新キャラは「あのころ」の庵!?

『KOF XIII』ではアッシュに炎を奪われた状態で闘っていた庵だが、新キャラとして炎を使える状態での参戦が決定！　これはエンディング後の庵なのか、それとも『XI』エンディング以前の庵なのか……？　キャラクターの性能や設定にも注目したい！

ストーリー面でも新展開が!?

アーデルハイドや「遥けし彼の地」の人物など、別エピソードが幕間で語られる！　バトルの結果や選択次第で、展開が変わることも!?

この庵は予約特典のダウンロードキャラで、そのダウンロードコードが書かれた特典カードは数量限定！　『XIII』の美麗画面で庵の炎と雄姿を見たい人は、予約が必須だぞ！

孤高の紫炎
炎を取り戻した庵
Iori Yagami

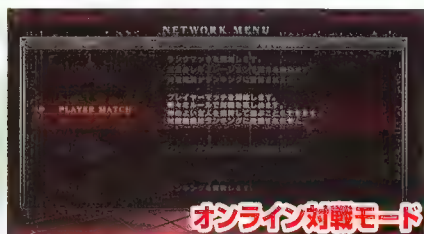
格闘スタイル	八神流古武術+本能	趣味	バンド活動
誕生日	3月25日	好きな食べ物	肉
出身地	日本	得意スポーツ	全部
身長・体重	182cm／76kg	大切なもの	無し
血液型	O	嫌いなもの	暴力

対戦と練習に役立つモードを搭載！

オンライン対戦モードに加え、アーケード版には無かった新モードは、どれも闘いの腕を磨くのに役立つこと間違いナシ！　『XIII』をゲーセンでは未プレイだという人も、本作で安心してスキルを磨き、全世界の猛者とネットで対決してほしい。

ミッションモード

チュートリアルモード

初歩の初歩から一つずつ、ローズ・バーンシュタインが『KOF XIII』のポイントを解説！　続けてプラクティスモードで練習を積もう。

オンライン対戦モード

戦績が反映される公式のランクマッチのほか、任意でルールを変更できるプレイヤーマッチや、友人とのフレンドマッチが可能だ。

カスタマイズモード

タイムアタックやサバイバルのほか、キャラごとの課題に挑戦できるミッションモードや、キャラのカラーを変更できるカスタマイズモードもあるぞ。さらにプレイやギャラリーの鑑賞モードも完備！

NEOGEO Station

まだまだ続く新配信タイトルラッシュ！

名機NEOGEOでかつてコインを入れまくったあのタイトルが、お手軽な価格で遊び放題！ 夢のPlayStationStore専売ゲームシリーズ『ネオジオステーション』。その最新作は格ゲーとアクションの、残暑も吹き飛ぶ超特濃の人気作だ！

新規2タイトル、好評配信中！

[illegible]

[illegible]

ワールドヒーローズ

ジャンル:[illegible]
価格:PSP版 700円 PS3版 900円
NEOGEO版稼働年月日:1992年[illegible]月11日

[illegible]

これぞ昭和の濃い口格ゲー！

[illegible]

[illegible]

ショックトルーパーズ

ジャンル:アクションシューティング
価格:PSP版 700円 PS3版 900円
MVS版稼働年月日:1997年11月11日

キャラの描き込みが職人芸！

[illegible]

[illegible]

ライターちくわの

NGS思い出ぽろぽろ

こんにちワーヒー（挨拶）、当ページ記事担当のちくわです！ さて、今回紹介したNGS（ネオジオステーション）の最新2タイトル、実は共通点があるんです。答えは……どちらも「女キャラが強い」！ 『ワーヒー』では言うまでもなくジャンヌ様、『ショクトル』では大安定のビッグママと、各ゲームの初心者は彼女たちに頼れば安心です。個性面でもかなり強烈で、各作品の「濃さ」を味わうのにもオススメかと！

女性は強し!?

私もゲーセンで『ショクトル』をプレイしていたころは、ビッグママー筋でした。この威容と性能、まさに偉大なる母ッ!!

広報さんが聞いたり語ったり 最終回

yuzukoの部屋

[illegible]

夏といえば『KOF』ですね!! ちょうど夏季休暇シーズンにiPhone版『THE KING OF FIGHTERS-i』ワンコインセールを実施していました（期間限定につき8月17日でキャンペーン終了。スミマセン！）。次は、何と6キャラクター追加というバージョンアップを予定しています。どうぞお楽しみに！

ついに本格始動した家庭用『KOF XIII』ですが、最新情報をてんこ盛りでお届けできるようになりました。「ストーリーモード」や「炎庵」のほか、追加キャラクターも気になるところですよね？ 再開した開発ブログも順調に更新中です。

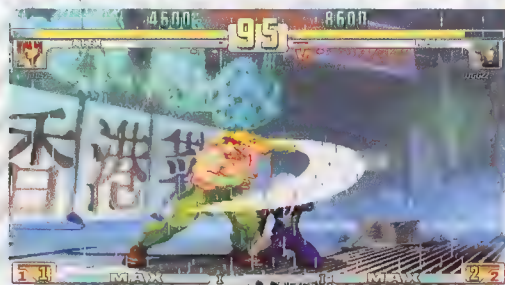
＜KOF XIII オフィシャルホームページ＞
http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-xiii/blog/

オフィシャルHPは最新情報や「ココだけの話」が満載ですよ！ ぜひチェックを！

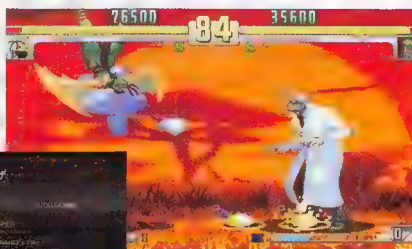
ここで耳よりの『KOF XIII』体験会情報!! 全国の会場で8月下旬～9月上旬も実施しますので、オフィシャルホームページで日程をチェックしてみてくださいね。体験会でプレイいただいた方にはオリジナルクリアファイルをプレゼントします！ ぜひお越しください。

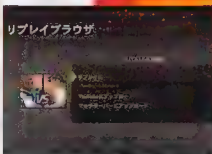
CAPCOM すべての闘う男たちに贈る カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー！ ファイティングジャーナル Vol.3

Topic PS3／Xbox 360『ストⅢ 3rd OE（オンラインエディション）』で闘い放題!!

発売から10年以上がたちながらも今も多くのファンに支持される『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』。この8月にオンラインモードを搭載した『OE』として、PS3＆Xbox 360に登場！（PS3版／PS Store専売：1500円（税込）・Xbox 360版／Xbox LIVEアーケード専売：1200MSP）対戦バランスはそのままに、ネットワーク対戦のクオリティにこだわり抜いた本作。アーケード版をやり込んだプレイヤーはもちろん、『スパⅣ AE』からのプレイヤーも、『ストⅢ 3rd』ならではの熱い闘いを体感してもらいたい。

緻密なドット絵は、現在のHD環境に合わせてリニューアルされているぞ！

オンライン対戦をトコトン楽しめ！

ランクマッチ、プレイヤーマッチ（最大8人まで参戦可能）、トーナメントと様々なオンラインモードを搭載！　観戦モードもあるので、猛者のプレイを上達のヒントとすることも可能なのだ。

激闘のリプレイを保存して YouTubeから発信せよ！

本作は何と、リプレイを、直接YouTubeにアップすることが可能。その上、アップした映像を「Watch with Friends」モードを使って、友達とライブストリーミングすることが可能なのだ。

ついに始動 調整版『スパⅣ AE Ver.2012』電撃発表！

2011年7月29日。アメリカの格闘ゲーム大会"EVO"の会場にて、カプコン小野Pが『スパⅣ AE』の調整版『Ver.2012』開発決定を発表！　カプコンの「本気」をアピールするかのように、本誌発売直前の8月26日には大阪、28日には東京「夏の陣」会場で早くもロケテを敢行した（アルカディアブログにレポートを掲載予定。ぜひ読んでいただきたい！）。ファンの声を受けて始動したまさかの新バージョン。本誌では最新情報・動向を随時お伝えしていくぞ。期待するべし！

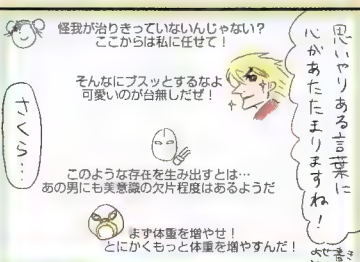
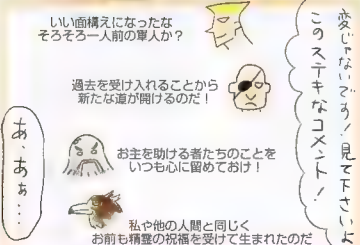
『スパⅣ AE Ver.2012』ロケテスト「第三回」もあるぞ！

本誌締め切り直前に、大阪、「夏の陣」会場に次ぐロケテも緊急決定！　キミの目で確かめてみろ！

■開催日時：2011年9月2日（金）～4日（日）
■開催場所：プラサカプコン吉祥寺
（東京都武蔵野市吉祥寺本町1丁目10-1 いなりやビル地下1階　※吉祥寺ロフト下）

闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!

ついに『SF Ⅲ 3rdSTK OE』（……略称にしても長いなぁ～）が、PSN／XBLにおいてリリースされました。「ファイティングジャーナル」をご覧の皆さんは、既にプレイを始めていらっしゃるでしょうか？……うん？　まだ？　今すぐ、オンラインストアへ行ってください。m(_ _)m

『SSF Ⅳ AE』に関しても、先日『Ver.2012』の開発着手の発表をしました。そして同時に現在、各地にてロケテストも実施中です。皆さんの声を元に『Ver.2012』の最終調整を進めていきたいと思っています。意見、お待ちしておりますっ！　そうそう、アーケードだけではなく、PS3／360版もアーケードに引き続きアップデートを致しますのでご安心ください。

そして、9月は闘劇とTGSです。まだまだ、発表ネタがたまっているので、ご期待くださいね。

profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』（PS3/Xbox 360）の闘う熱血プロデューサー。

連載まんが さくらさん はりきる！「紹介しますっ!!」

マンガ：春人（http://fruhling.suppa.jp/）

今日は愛されキャラのキャミィさんに来てもらいました！
へ!? へんな紹介はやめろ!!
変じゃないです！見て下さいよ このステキなコメント！
いい面構えになったな そろそろ一人前の軍人か？
過去を受け入れることから新たな道が開けるのだ！
お主を助ける者たちのことをいつも心に留めておけ！
私や他の人間と同じく お前も精霊の祝福を受けて生まれたのだ
あ、あぁ・・・
思いやりある言葉に心があたたまりますね！
怪我が治りきっていないんじゃない？ ここからは私に任せて！
そんなにブスッとするなよ 可愛いのが台無しだぜ！
このような存在を生み出すとは… あの男にも美意識の欠片程度はあるようだ
まず体重を増やせ！ とにかくもっと体重を増やすんだ！
寄せ書きみたい
さくら…
これ全て私が負けたときのコメントなのだが…
私の目を見ろ、さくら
そうでしたか!

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

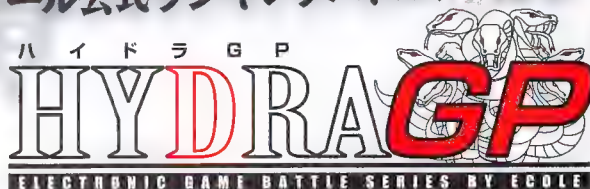
CRIMSON BASE
SANBANCHO

十戦目　メルブラ選手権、各エリアで激戦！

公式ランバト「ハイドラGP」を始めとしたエコールの最新情報をお届けする本コーナー。一年間にわたって開催されたメルブラ選手権はいよいよラストスパート。九月末から始まるブロック大会を目指して最後まで猛者たちが火花を散らす！

エコール公式ランキングバトル、開催中！

HYDRA GP
ハイドラGP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

メルブラ選手権ランバト戦、GP戦出場を賭けた闘い！

エコール公式ランキングバトル（ランバト）「ハイドラGP」。9月末から開催されるブロックGP戦への出場権をかけて、各エリアではポイント争いが最終局面を迎えている。そこで今回は、8月15日時点でのブロック大会参加枠に最も近い選手をチェックしていこう。

メルブラ選手権の協賛大会は8月末まで開催される。最後の日まで、戦士たちの気合いのみなぎる熱い闘いが繰り広げられるぞ！

ハイドラGPメルブラ選手権2011

東ブロックGP戦　開催概要

日時　2011年9月24日（土）
GP戦決勝ラウンド　15時～
※決勝ラウンドに先立ち、12時ごろから、当日選出枠1名を選ぶ当日予選を行ないます。

場所　東京都立産業貿易センター
浜松町館　2階展示室

選手　北海道エリア1名、東北エリア1名、
関東エリア2名、
関東最強戦主催者推薦1名、当日予選1名

中ブロックGP戦　開催概要

日時　2011年10月1日（土）
GP戦決勝ラウンド　15時～
※決勝ラウンドに先立ち、12時ごろから、当日選出枠1名を選ぶ当日予選を行ないます。

場所　アテナ日本橋
（大阪府大阪市浪速区難波中2-1-22）

選手　北陸エリア1名、中部エリア1名、
関西エリア2名、
MBAACC段位戦主催者推薦1名、
当日予選1名

西ブロックGP戦　開催概要

日時　2011年10月2日（日）
GP戦決勝ラウンド　14時～
※決勝ラウンドに先立ち、13時ごろから、当日選出枠1名を選ぶ当日予選を行ないます。
大会自体は16時頃に終了予定です。

場所　不思議博物館
（福岡県筑紫郡那珂川町西畑1466-2）

選手　中国四国エリア2名、
九州沖縄エリア3名、当日予選1名

※時間は変更される可能性があります。
ハイドラGPのHP（http://hydragp.info/）でご確認ください。

【西ブロック】

中国四国エリアの2枠は「ななし」選手と「青白@つゆだく牛丼」選手が、九州沖縄エリアの3枠は「しっきー」選手、「時雨亜沙」選手、「トラブル」選手が参加枠内に入っている。

ほかの選手と大きくポイント差をつけているだけに、西ブロックGP戦出場はこの5名で決まりか。

【中ブロック】

北陸エリアは「RMM」選手と「サボテンミキサー」選手がトップを争う。

中部エリアは「index」選手がトップ。

近畿エリアは2枠のうち、「GO1」選手が100ポイント超えでトップ。残り1枠は「らくちゃん」選手が最も近いが、「ソルティ」選手、「ユウ」選手、「ぽんた」選手も迫っている。

らんぽさん主催「関西段位戦」からの推薦枠1名がだれに決まるのかも注目だ。

【東ブロック】

北海道エリアは「R-Ly」選手、東北エリアは「ヘクト」がトップ。ともに出場枠は1だ。

最激戦区の関東エリアは2枠。「はれ」選手が100ポイント超えでトップを飾っており、残り1枠を「なんかかんな」選手、「じゃむを」選手、「隆」選手が僅差で争う形となっている。ゆず爺さん主催「関東最強決定戦」からの推薦枠1名は、「あしぇるす」選手に決定した。

大会優勝者ギャラリー

ハイドラGPの大会優勝者の写真をピックアップして紹介。
今月紹介する猛者たちは次のメンバーだ。

7月15日「高田馬場ゲーセン・ミカド」大会（Rd.243）
優勝「はれ」選手（左）
「新屋」選手（右）

7月24日「ゲームセンターテクノポリス」大会（Rd.251）
優勝「サボテンミキサー」選手（左）
「やってみるふぁ」選手（右）

7月23日「第3回東方奥州郷」大会（Rd.7）
優勝「むろ」選手（左）
「猫鵬」選手（右）

7月30日「第七回 非想天西」大会（Rd.9）
優勝「MDT」選手（左）

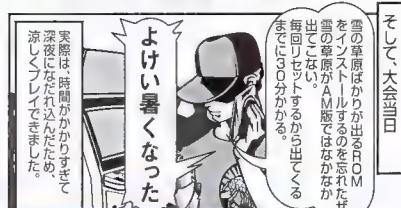
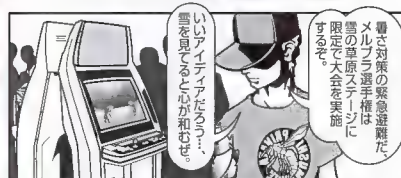
カムカム　クルムシ二等兵 9

猛暑で節電で大会が暑過ぎ！

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第二十八回

ASW風林火山

格闘ゲーム業界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！　森プロデューサーとうしじま情報に釘付け!?

福岡天神に森プロデューサーあらわる！

去る7月31日、九州地区にて「BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II」インカム数一位となった、タイトーステーション福岡天神店に森プロデューサーがおもむき、感謝状の楯の贈呈式を行なった。当日は闘劇予選が開催されていたともあり、多くのプレイヤー、ファンで店内はごったがえしていたぞ（ちなみに優勝はヴァルケン使い(!)のジョーカー氏）。また、その後8月6日には中部・北陸地区受賞店のLOOP岡崎店に、8月7日には北海道地区受賞店・ディノスパーク札幌中央店に強行スケジュールの中、森プロデューサーが登場。LOOP岡崎店で開催された中・初級者大会ではなんと64名ものプレイヤーが参加。ディノスパーク札幌中央店でもじゃんけん大会開催された。訪れたファンたちとの交流を終えた森プロデューサーは、また新たな力を得て、新たな作品への制作へと取り掛かるのであった。

獣兵衛と行く森氏全国行脚もいよいよ佳境。恒例の記念撮影。

オリジナルパーカーとフォトセッション。ファンからは熱いまなざしが。

博多への滞在時間はたった2時間という強行スケジュールの中、帰途につく森プロデューサーと獣兵衛。空港にて。

東京ゲームショウに「うしじま」参戦!?

9月15～18日にかけて開催される東京ゲームショウ2011、アークシステムワークスブースに本誌グラビアでおなじみのカリスマコスプレイヤー「うしじまいいい肉」が、本誌コラボ企画としてやって来る!?　登場日など、詳細はアークシステムワークスホームページにてチェック!

ぷれいぶるーまんが 略して ぶるまん

オプション

行けイグニス
ぬうっ
バーーン
ハデなオプション
姉さん！姉さんはそのままで十分素敵だからね!!

有馬七助

新しくなった"PLAYER'S GUILD"に注目!!

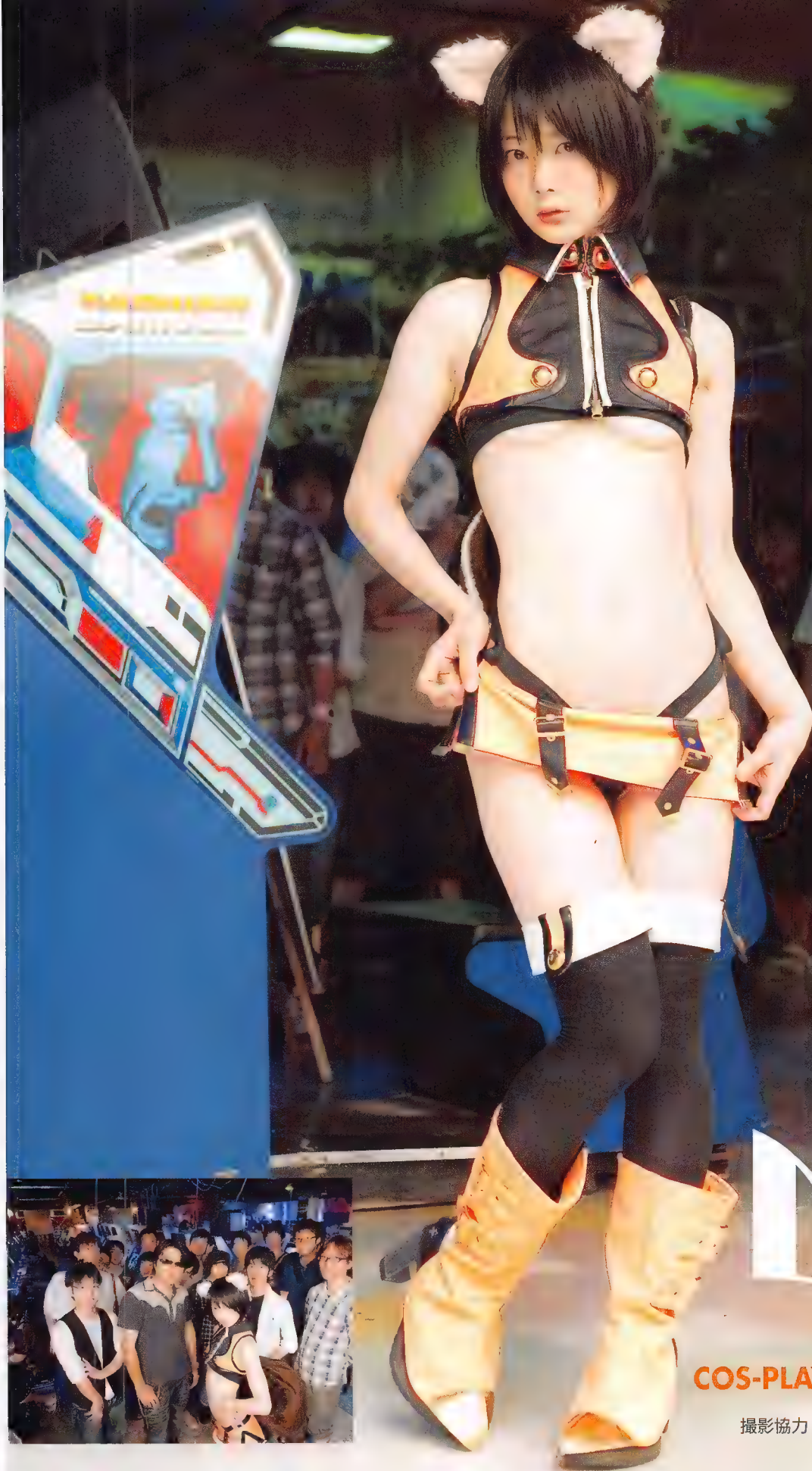
この度に新機能が追加された「BBCS2」公式モバイルサイト"PLAYER'S GUILD"に注目。中でも「レギオン」と呼ばれるコミュニティ機能では複数の仲間を集めて軍団を作り、レギオン勢力を拡散したり、仲間のプロフィールを確認することなどができる。ゲーセンの対戦画面でもレギオン名が表示されるので、仲間を誘えば新たな「BBCS2」の魅力がわかること間違いなしなのだ。

カッターやはがきなど
厚手の紙で切り開いてください

うしじまいい肉 CollaBoRation 2

USHIJIMA II NIKU

COS-PLAYERS PARK SPECIAL

撮影：兼重政徳
撮影協力：高田馬場ゲームセンター・ミカド

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 2

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 2

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 2

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 2

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 2

うしじまいい肉 Profile

WEBやイベントなどで名を馳せる
カリスマコスプレイヤー。
自画撮り写真集「じがどり」で
業界に大きな旋風を巻き起こす。

●好きな食べ物
チーズ、肉
●好きな音楽
エレクトロクラッシュ全般、テクノ
●好きな漫画家
いましろたかし、サガノヘルマー、
福満しげゆき、長尾謙一郎
●好きな場所
でっかい公園、動物園、水族館、ディズニーシー
●趣味
[illegible]ット、音楽鑑賞、デジカメ

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 2

EXAMU-EXTRA! Vol.28

エクサム エクストラ!

エクサムに関する最新情報をお届けしている当コーナー。今月は、キャラクター人気投票の結果発表SPとしてアクアプラス様よりイラストをご提供いただきました!

アクアプラススタッフ描き下ろし! ギャラリーEX Special

藤沢町

結果発表! 皆さんのお気に入りのキャラは入っていたでしょうか? 投票、ありがとうございました!!

キャラクター人気投票結果発表!!

本誌とwebにて6月30日まで募集させていただいた、キャラクター人気投票の結果は以下の通りになりました。たくさんのご応募ありがとうございます!! パートナーは、奇跡の同率1位となりましたので、描き下ろしイラストも豪華な仕様に! 次号は、イラストコンテストの結果を発表しますので、こちらもお楽しみに!

◆メインキャラクター

順位	名前
1	トウカ
2	向坂 環
3	柚原 このみ
4	ハクオロ
5	小牧 愛佳
6	カルラ
7	マルチ
8	アロウン
9	リアンノン
10	モルガン

◆パートナーキャラクター

順位	名前
1	十波 由真
1	緒方 理奈
3	カミュ
4	ラスティ
5	高瀬 瑞希
6	オクタヴィア
7	湯浅 皐月
8	ウルトリィ
9	森川 由綺

※まーりゃんは投票開始時以降に公開されたため、今回の人気投票には含まれておりません。

俺たちにAQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCHを語らせろ!!

アクアプラスのディレクター鷲見さんと、エクサムのディレクター林さんを直撃! 今月は当コーナーで開催されたキャラクター人気投票についてのコメントをいただいたぞ!

鷲見 皆様、たくさんの投票ありがとうございました。トウカ・理奈・由真おめでとう! 個人的に一番よく使っているカルラさんはちょうど真ん中くらいの順位でした。ちょっと癖もありますが、使いやすいキャラでワンチャン逆転も狙っていける楽しいキャラなのでお勧めですよ! パートナーはラスティをよく使っています。ラスティの使用率は現在のところ低いのですが、人気は高めのようでうれしいです! これからも『アクアパッツァ』をよろしくお願いいたします。

林 人気もさることながら、ゲーム的にも強いと言われているキャラクターが上位に選ばれたのは、アルカディアの人気投票ならではかなと思いました。トウカは「うたわれるもの」の中では私もかなり好きなキャラクターで、原作の再現とカッコよさにこだわって作ったので1位に選ばれてうれしいですね。理奈の方はゲームへの落とし込みで試行錯誤したキャラクターなので苦労が報われた思いです。ちなみに私自身は愛佳が好きで、よく愛佳、由真でプレイしていますよ。

P030からの「アクアパッツァ」ページも要チェック! そして次号は、イラストコンテストの結果を発表です!!

BEAT MAXIMUM

秋を目前にしてBEMANIシリーズも新作ラッシュ時期に突入！ 稼動間近の新作情報のほかに、TËЯRAの新作アルバム発売記念インタビューも掲載！

jubeat copious

© 2011 Konami Digital Entertainment

最新作稼働直前特集！

BEMANIシリーズのエントリー機として多くのプレイヤーから支持されている『jubeat』シリーズの最新作がついに登場。今回は新システムと新曲を中心に紹介していくぞ。

jubeat copious
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発 売 日：2011年9月15日稼働予定
■使用基板：―

待望の新作情報をチェック！

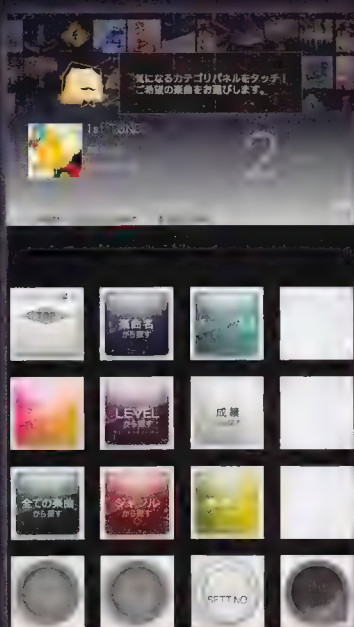
音楽に合わせてパネルをタッチ！ 手軽な操作で音楽ゲームを楽しめる、『jubeat』シリーズの四作目、『jubeat copious』が稼働間近だ。 新規収録楽曲は幅広いジャンルを網羅しているライセンス曲と、人気コンポーザーたちの新曲を合わせ50曲以上の大ボリュームで、やり込み度も十分だぞ。

多人数と対戦できるマッチングシステムが魅力の『jubeat』シリーズ。友達と集まって一斉に対戦すれば面白さも倍増だ。

進化したカテゴリシステムで選曲から楽しもう！

収録楽曲はライセンス曲だけでも100曲以上もあるため、どの曲を遊んでいいか悩んでしまうプレイヤーも居るだろう。そんな悩みを解決してくれるのが、カテゴリシステムだ。選曲画面で左上のパネルを押すと、カテゴリ選択画面に移動するので、自分の探しやすいカテゴリを選択しよう。それでも悩んだ場合は、オススメカテゴリを参考にするのもアリ。成績別で表記して、苦手な曲を減らしたり、大会が開始しているなら大会カテゴリから選んで実力を試してみるのも面白いぞ。

カテゴリー一覧

カテゴリ名	内容
オススメ	スタッフのおすすめや、選曲ランキングなどから探す。
全ての楽曲	自分が持っている全ての楽曲から探す。
楽曲名	楽曲名の頭文字で探す。
LEVEL	LEVEL別で探す。
ジャンル	TV、アニメ、オリジナルなどのジャンルから探す。
チャレンジ楽曲	チャレンジ楽曲に指定されている楽曲から探す。
成績	プレイしたことのある楽曲の成績から探す。
[illegible]	エントリーしている大会ごとの指定楽曲から探す。

称号で自己アピール

『jubeat』シリーズはプレイの内容に応じてさまざまな称号が獲得できる。称号の中には、獲得条件が難しく、滅多に取得できないレアな条件も存在するので、収集する楽しみはもちろん、全国のプレイヤーと交流ができるマッチングに参加すれば、自分の称号をアピールできるぞ。

また、今作から、一部の称号に"称号パーツ"という部分が設定され、これを組み合わせることで称号をカスタマイズすることが可能になったぞ。称号パーツを集めて、自分だけのオリジナル称号を作り出し、ほかのプレイヤーに差をつけよう!!

たとえば……

「少年ビッグウェーブ」と「肉球男爵」の二つの称号があり、それぞれの称号パーツが「少年」と「肉球」だった場合、二つを組み合わせて「肉球ビッグウェーブ」や、「少年男爵」に変更することが可能なのだ。

copious travelでアイテムや楽曲をゲット！

『jubeat』シリーズを遊ぶ上で外せないのが豊富に用意された隠し要素を解禁させるイベント。前回の『jubeat knit』ではニットシャツを完成させるごとに隠し曲やアイテムが解禁されたが、今回のcopious travelでは宇宙旅行をテーマに、いくつか用意された目的地を選択して進んでいくイベントになっている。目的地のアイコンは取得できるアイテムなので、まずは自分が取得したいアイテムに向かって突き進むのがオススメだ。travel途中ではランダムでUFOが出現し、前作で獲得できる楽曲や称号パーツを持ってきてくれることもあるぞ。また、今作から伝導システムが導入されており、マッチングするだけで前作までの解禁曲や特殊条件で獲得できる新曲の一部がゲットできる。解禁要素を少しでも早く出したい人は、マッチングを多めに遊んでみよう。

ロケットで宇宙旅行を満喫。目的地に近づくにつれ期待も高まる!!

チャレンジ楽曲をプレイしてACHIEVEMENT POINTSを貯める！

copious travelでロケットを進ませるために必要なのがACHIEVEMENT POINTS（以下AP）。APは楽曲をプレイをしているだけでも貯まっていくが、下記の表で指定された四つの楽曲にチャレンジすることで、通常よりも多くのAPを貯められる。なかには、ポイントが3倍になるチャレンジも出現するので、情報はこまめにチェックしよう。なお、同じ楽曲で複数のチャレンジが重なった場合はその分獲得できるAPもアップ。こちらも多くのポイントを稼げるチャンスなので見逃さないように。

ジャケットの左側にある丸いマークがチャレンジを表す。左の数値はTUNE POINTSの倍率だ。

ゲーム開始時のインフォメーション画面。自分のお気に入りの楽曲に向かって突き進め！

チャレンジリスト

チャレンジ名	内容
きょうのチャレンジ	前作のオススメ楽曲と同じ。全プレーヤー共通の楽曲。(日替わり)
ここだけチャレンジ	ゲーム機毎のチャレンジ楽曲。(日替わり)
[illegible]だけチャレンジ	PASELIで購入。1プレイ中だけ有効。3倍になる場合あり
みんなとチャレンジ	e-AMUSEMENT GATEで抽選。有効期限はその日のみ。3倍になる場合あり。前作のラッキー楽曲に近い。グループメンバーが「みんなとチャレンジ楽曲」をプレイすると、さらにポイントが入る。

Lincle LINKを活用して効果的にポイントをゲット

『beatmania IIDX』シリーズ（以下、『IIDX』）とBEMANI機種が連動するイベント「Lincle LINK」。第1弾の『REFLEC BEAT』に続き、第2弾は『jubeat copious』とのコラボレーションが決定した！　これにより『beatmania IIDX 19 Lincle』（以下、『IIDX 19 Lincle』）をプレイしても、『jubeat copious』での特典を得られるようになった。ここでは、今回の重要なポイントを掲載していくので、もともと両機種をプレイしているプレイヤーはもちろん、今まで『jubeat』シリーズしかプレイしていなかったプレイヤーも、この機会にぜひ、『IIDX 19 Lincle』もプレイしてほしい。また、これからも続報があるということなので「Lincle LINK」公式サイト（http://www.konami.jp/bemani/Lincle LINK/）もチェックだ！

ゲーム終了画面の右上に注目。「Lincle LINK」で取得したポイントが表示されるぞ。

Lincle LINK 第1弾情報

REFLEC BEAT

©2010 Konami Digital Entertainment

第1弾では『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』と『REFLEC BEAT』が連動。両機種をプレイし特定の条件を満たすことで楽曲が解禁される。さらに、経験値を貯めやすくなる「Lincleバースト」も追加され、「Lincle LINK」で解禁される楽曲をプレイすれば、大幅にボーナスがもらえるようになるぞ。

1.お互いの機種のポイントが溜まる！

今回の「Lincle LINK」第2弾では、『IIDX 19 Lincle』をプレイしても、上記で説明している、『jubeat copious』の解禁に必要なAPが溜まるようになり、『IIDX 19 Lincle』を遊んでも、『jubeat copious』の楽曲解禁が近くなるのだ！　逆に、『jubeat copious』をプレイすると、『IIDX 19 Lincle』のイベントで使うポイント「DELLAR」をゲットできるぞ！　『jubeat copious』をプレイしながら、『IIDX 19 Lincle』のイベントでスタートダッシュを決めることができるチャンスなので、両機種のプレイヤーは、ぜひ有効活用してほしい。

2.イベント曲を選んでボーナスポイントを取得

さらに、「Lincle LINK」では、特定の楽曲をプレイすることで、ボーナスポイントが追加される！　現在明らかになっているイベント曲は、『jubeat copious』、『IIDX 19 Lincle』、の両機種に最初から収録されている、大人気コンポーザー星野奏子の「陽炎」だ。また、両機種に共通で収録されている曲（「Evans」など）をプレイした場合もボーナスが追加されるぞ。イベント楽曲に関しても、稼働後に続報があるということなので、選曲時などにこまめにチェックしていこう。

陽炎 / 星野奏子

全新規追加楽曲を一挙公開!

ライセンス楽曲

新規追加のライセンス曲は42曲。今年のCDランキングチャート上位の楽曲はもちろん、過去に人気を呼んだ懐メロも収録。さらに、動画サイトや、アニメの主題歌で話題になった楽曲なども収録されているので、ジャンルの幅広さは申し分無しだ!

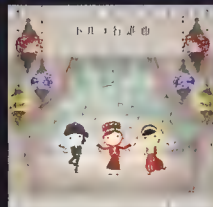
楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
[illegible]	サカナクション	[illegible]	MEG
ESCAPE	Moon Child	Parachute	トクマルシューゴ
オムライス	オーロラ三人娘	Baroque Hoedown	—
On and On	中塚武	15 Doors	moumoon
CARTOON HEROES	—	PRIME TIME	capsule
come again	m-flo	フレンズ	—
がんばれよ	TEE	ヘビーローテーション	AKB48
[illegible]	シトラスラベンダー	[illegible]	Daisy×Daisy
キャッチーを科学する	アルカラ	僕らの永遠～何度生まれ変わっても、手を繋ぎたいだけの愛だから～	WEAVER
GOOD LUCKY!!!!!	グッキー	maximum the hormone	マキシマム ザ ホルモン
グローランプ	banbi	マスターピース	mihimaru GT
恋のダイヤル6700	Dream5	[illegible]	ET-KING
Calling	紗羅マリー	MirrorDance	androp
コネクト	—	[illegible]	ゴールデンボンバー
[illegible]	—	[illegible]	avengers in sci-fi
SWEET CUBE	plazma	Love at First Sight	Fear, and Loathing in Las Vegas
SUPER∞STREAM	—	Love Train	Marin&Riena
Diver	—	LOVE LOVE SHOW	THE YELLOW MONKEY
タッチ	—	Real Clothes<Album Mix>	Jazztronik
ダンデライオン	—	Let's ダバダバ	—
[illegible]	neco眠る with 二階堂和美	[illegible]	[Champagne]

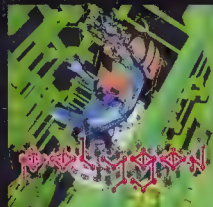
オリジナル楽曲

オリジナル楽曲は人気コンポーザーたちが集結。56ページでインタビューを掲載している、TĚЯRAの2ndアルバムに収録から「THIS NIGHT」も先行収録されているぞ。これらの大半はcopious travelの対応楽曲にもなっているので、ぜひプレイしてみてほしい。

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
[illegible]	TAG	[illegible]	PON
electro peaceful	Mr.T	HEAVENLY MOON	Tatsh
陽炎	星野奏子	polygon	Sota Fujimori
[E]	dj MAX STEROID	[illegible]	小野秀幸
Starlight Parade	肥塚良彦	流砂の嵐	劇団レコード
THIS NIGHT (jubeat EDITION)	TĚЯRA	[illegible]	黒猫ダンジョン
[illegible]vil Fish Dumpling	96	[illegible]	Mutsuhiko Izumi
トルコ行進曲	T.M. Orchestra		

陽炎／星野奏子

THIS NIGHT (jubeat EDITION)／TĚЯRA

トルコ行進曲／T.M. Orchestra

FRIENDSHIP／PON

polygon／Sota Fujimori

流砂の嵐／劇団レコード

jubeat copious ORIGINAL SOUNDTRACK　9.28リリース!

[illegible] して、サウンドトラック定番のロングバージョンは、Kozo Nakamuraの「Jailbreak」と、Nanakoの「うらもからだも落花微塵」が収録される！　詳しい情報や購入方法は、コナミスタイル（http：//www.konamistyle.jp/）へアクセスしてみよう。サントラを聴きながらイメージトレーニングをすれば上達も早くなること間違いなしだ！

[illegible]にはアーティスト称号がついてくる!

[illegible]

アーティスト名	称号
96	BLACKWATER PARK
劇団レコード	流転の民
Sota Fujimori	朝食食べて超ショック
TAG	TAGストロメリア
TĚЯRA	TĚЯRASTAR THIS NIGHT
PON	北関～秋田踊所千秋楽～
Mutsuhiko Izumi	M.I.Goose

発売日：2011年9月28日
価格：¥2,100（税込）

最新版の制作秘話をキーマンに直撃!

まっする氏×『jubeat copious』インタビュー

まっする

『jubeat』シリーズに立ち上げから参加しているディレクター。jubeatスタッフブログや、似顔絵などでゲーム中に登場するなど、『jubeat』シリーズの顔としても活躍中。最近の趣味はバスケとのこと

よりつながりを広げる『jubeat copious』

――『jubeat copious』のコンセプトについて教えてください。

まっする 『jubeat knit』がおかげさまで大好評だったんですよ。プレイヤー数がそれはそれはすごいことに。初代で生み出した遊びを、『ripples』で広げて、『knit』でつながりを強化して、と続けてきた結果、"友達と一緒に遊んでいる"というプレイヤーが、かなり多くなりました。そこで今回は、それをさらに広げて、オンライン上の見ず知らずの人と繋がれることを意識しました。

称号のカスタマイズや、伝導だけではなくて、マッチングメンバーがベストスコアを更新するだけでポイントが入るのも、今までには無い面白さがあります。マッチング終了後のベストスコア達成状況を見て、「おー！　おめでとう！」ってニヤニヤしちゃうんですよ。この感覚が『jubeat』っぽいんです。

――今作のイメージカラーは、『knit』や『ripples』と比べ、シックな印象ですね。イメージカラーが決定するまでの経緯について教えてください。

まっする カラーを決める前に、まずはモチーフが決まりました。星座を表現するときの「星と線」。それが人と人との繋がりみたいだね、という話なり、星空なので、やっぱりこういう色でしょうと。ただ、カラーがシックな分、暗くならないように、jubilityやcopious travelに明るいモチーフを採用して『jubeat』らしさを表現しています。

――アイテム獲得システム「copious travel」のコンセプト「宇宙の旅」というのはどういった経緯で決まったのでしょうか。

まっする 宇宙をイメージしていたので、デザイナーの閃きで結構あっさりと決まりましたね。

――称号システムは前作より、さらに自由度やバリエーションが増えると思われます。何かオススメの称号がありましたら言える範囲で教えていただけますでしょうか。

まっする 称号は実際に集めていろいろ組み合わせてもらいたいので、特定の称号をオススメはしません（笑）。もし、どんな称号を付けようか迷ったら、ランダムが面白いですよ！　制作途中に実装された直後は、ずっと「こんな称号が出たぞ！」と見せ合いが止まらず、ほかの業務の妨げになるほどでした。まずはレパートリーを楽しむためにパーツの変更ができる称号を中心に獲得を狙ってください！

――ほかにも、新システムなどで注目してほしい要素がありましたら、教えていただけますか。

まっする 今回は"オススメ楽曲"が、"チャレンジ楽曲"と名前が変わり、種類も増えました。なんといっても、"チャレンジ楽曲"は、自分が所持していなくても選択できるようになったし、さらに、伝導対象曲ならプレイするだけで楽曲を獲得できるので、特に、"ここだけチャレンジ"は要チェックですね！　あとは、"みんなとチャレンジ"で友達の手助けができるのも、今回のポイントです。e-AMUSEMENT GATEのグループメンバーと協力する遊びなので、稼動開始前に友達とグループに入っておいてくださいね。

――まっするさんオススメの楽曲があれば教えてください。

まっする あえての一曲は挙げませんが、今回は、いつもながら幅広いライセンス曲を用意できたなぁと。ついつい口ずさんでしまう曲ばかりですよ。『jubeat plus』でしかできなかった曲ができるようになったのもオススメポイントです。

――『jubeat plus』の体験版で発表されたノーツ総数4桁以上の譜面が話題になりました。アーケード版も高難度化していくのでしょうか？

まっする 今まで通りの、LEVEL1～3から初めて、どんどんLEVELを上げていくという難度バランスから、大きくはかわりません。曲のイメージに合った譜面を心掛けているので、あとはどんな曲が生まれるか次第ですね。

新しい機種を遊ぶきっかけになってほしい

――『IIDX 19 Lincle』との連動企画「Lincle LINK」の第2弾が『jubeat copious』との連動になりました。この話は、どのような経緯で決まったのでしょうか？

まっする 『IIDX』制作チームから声を掛けてもらいました。御存知の通り連動は大好きなので、二つ返事でOKしましたよ。そのときは何をするか決まっていなかったんですけどね。とりあえず何かしよう！　ということになりました。

――「Lincle LINK」は、どういったプレイヤーの方々に楽しんでもらいたいですか？

まっする まだ『IIDX』と『jubeat』の両方をプレイしたことが無い人にプレイしていただきたいですね。『jubeat copious』をプレイしてると、自然に『IIDX 19 Lincle』のイベントで使うポイント「DELLAR」が溜まっているので、それをきっかけに『IIDX 19 Lincle』をプレイしてみよう！　というような、もう一方の機種を遊ぶきっかけになればと思ってます。

――サウンドトラックの発売日程が既に発表されていますね。過去に『IIDX』、『ポップン』、『ギタドラ』シリーズでライブイベントが開催されましたが、『jubeat』シリーズのインストアイベントについては開催される可能性はあるのでしょうか？

まっする サントラ関連だけではなく、いつか何かしらのイベントは開催してみたいですね。

――最後に『jubeat』シリーズファン、本誌の読者に向けて一言お願いします。

まっする 最新作『jubeat copious』は人との繋がりがより楽しく感じられるようになっています。友達とも、オンライン上の見ず知らずの人とも楽しさを共有できる、『jubeat copious』をお楽しみに！

――お忙しい中、ありがとうございました！

シリーズ最新作 稼働直前情報公開!

Lincle beatmania IIDX 19

The Ultimate system beatmania deluxe version.

今月はシリーズ最新作の稼働直前情報をお届け! 本誌先行公開のゲーム画面や、オリジナルe-AMUSEMENT PASSの画像も公開するぞ。

beatmania IIDX 19 Lincle

■メーカー	KONAMI
■ジャンル	DJシミュレーションゲーム
■操作方法	7ボタン+1ターンテーブル
■発売日	9月15日稼働予定
■使用基板	—

beatmania IIDX 19 Lincle稼働迫る!

シリーズの最新作『beatmania IIDX19 Lincle』(以下、『IIDX19 Lincle』)9月15日に稼動開始予定だ! dj TAKAやL.E.D.などの人気コンポーザーが集結するbeatnation Recordsの新曲をはじめ、HARDCOREシーンで人気のアーティストREDALiCEの楽曲なども収録。また、『beatmania』シリーズで人気を博したトベタ・バジュン(nouvo nude)の「Super Highway」が2011バージョンになってするという情報もあり、話題性は抜群だ。今回は稼動直前のFREE PLUSとEX HARDの画面を本誌で先行公開! 次号のBEAT MAXIMUMでは、本作を特集予定なのでお楽しみに!!

本誌先行公開!

ロケテストで話題を呼んだ「EX-HARD」が実装決定!? 1ミスで減るゲージ量が多い高難度モードを君は制覇できるか!?

こちらもロケテストで実装されていたモード「FREE PLUS」。二人でプレイすることで、FREEモードが三曲設定になるお得なモードだ。

引き継ぎ要素を確認!

前作『beatmania IIDX 18 Resort Anthem』(以下、『IIDX18 Resort Anthem』をプレイしたe-AMUSEMENT PASSのデータがあれば、今まで遊んできた楽曲のデータ(クリアランプやフルコンボなど)が、『IIDX19 Lincle』に引き継げることが判明している。

新作稼働までは、まだ多少の時間があるので、『IIDX18 Resort Anthem』をしっかりプレイし、『IIDX19 Lincle』のスタートダッシュに備えよう!

オリジナルe-AMUSEMENT PASSをゲット!

新作稼動にあたりオリジナルe-AMUSUMENT PASSが発売決定。絵柄は『beatmania IIDX』シリーズの人気イラストレーターGOLI氏が描くセリカ、エリカの二人だ。既存のe-AMUSEMENT PASSを持っているプレイヤーもe-AMUSEMENT GATE(eagate.573.jp)を活用すれば、データを引継ぐことが可能なので心配することはないぞ。もちろん、GOLI氏の絵柄が好きでこれから本作を始めたいプレイヤーにもオススメだ。

Lincle LINK special collaboration

第2弾は『jubeat copious』

『beatmania IIDX』シリーズが、ほかのBEMANI機種と連動するイベント「Lincle LINK」。現在開催中の『REFLEC BEAT』との連動に続き、第2弾として『jubeat copious』の連動が新作稼動とともにスタートすることが決定した! 51ページからの『jubeat copious』ページでもLincle LINKの情報を掲載しているので、詳しくはそちらで確認してほしい。さらに、Lincle LINKには、これから公開となるヒミツもあるようなので「Lincle LINK」公式サイト(http://www.konami.jp/bemani/linclelink/)のチェックも忘れるな!

『IIDX19 Lincle』では、カードデータ画面の下部に『jubeat copious』のACHIEVEMENT POINT BONUSが表示される。

ポップンシリーズ最新情報！

今月もポップンシリーズ最新情報をお届け！ みんなでメモリアルな本作を盛り上げよう!!

pop'n music fantasia ポップンミュージック20ファンタジア

20作目のお祭りに参加しよう！

WE LOVE ポップンミュージック みんなでつくって20（トゥエンティ） ～アーティストはキミだっ！～

『pop'n music 20 fantasia』の稼働を前に、記念企画「WE LOVE ポップンミュージック みんなでつくって20 ～アーティストはキミだっ！～」が展開中だ！　現在はキャラクターとイラストを大募集しているぞ。自分のイラストがゲームに登場するまたとないチャンスを見逃すな！　詳しくは公式サイト[http://p.eagate.573.jp/game/bemani/p/channel/popn_minnade20/]をチェック！

pop'n music portable 2 ポップンミュージックポータブル ツー

気になる新着情報到着！ 新キャラの登場も明らかに!!

ポップンミュージック ポータブル2

■対応ハード：プレイステーションポータブル
■メーカー：KONAMI
■発売日：未定

ここでは『pop'n music portable 2』新着情報を紹介！　本作オリジナル要素「パーティーイベント」では、パーティーを開催するとレベルが増加し、楽曲が解禁する仕組みになっているとの情報をキャッチ！

また、毎月更新されるダウンロードコンテンツの配信が決定！　楽曲と合わせてキャラクターも配信されるとのことなので、こちらもお楽しみに！

ポップンシリーズ定番の「解禁曲」が隠されているパーティーイベント。各キャラクターたちのシナリオも気になるところ！

シリーズの人気キャラはもちろん、本作オリジナルの新キャラも登場するぞ！

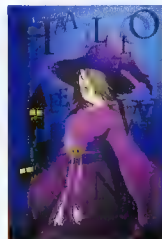
音乃の読者イラストコーナー

テーマ：ハロウィン

（東京都／かのこさん）

『jubeat copious』の稼働を控え、ますます忙しくなりそうなみなさん。このコンシェルジュさんが案内する楽曲は、どんな曲になるのか気になります（笑）。

（福島県／森園泉さん）

ハロウィン衣装のロビン＆クックですね♪　ロビンは普段からとんがり帽子なので、違和感を感じません（笑）。新作での活躍も期待してます！

（大阪府／SEN@オムさん）

（神奈川県／未虎さん）

（群馬県／レトキザンさん）

（広島県／文月裕さん）

（福岡県／赤松せりさん）

（神奈川県／もこノイドさん）

次回のテーマは「勤労感謝」です！

お便りはこちらまで！
「pop'n music 20 fantasia」記念企画では、ゲーム中に自分のイラストが登場する大チャンス!　当コーナーで活躍中のみなさまをはじめ、どんな素敵なイラストが登場するのか、今から楽しみですね!　各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!

約6年ぶりとなる2ndアルバム発売記念!

TËЯRA
スペシャルインタビュー

BEAT MAXIMUM Special

NAOKI MAEDA

作曲・アレンジ担当。
コナミのゲームプロデューサーとしても活躍中。
また、主にBEMANIシリーズ全般に多数の楽曲を提供するコンポーザーでもある。

jun

作詞・作曲・ボーカル担当。
『DanceDanceRevolution』を始め、BEMANIシリーズ全般に楽曲を提供するコンポーザーでもあり、『DanceDanceRevolution』シリーズではサウンドディレクターも務めている。

革命から進化へ渾身の2ndアルバム

――1stアルバムの「RĖVOLUTIΦN」から実に6年半振りのアルバム発売となりましたね。

NAOKI　6年半といっても、僕にとっては昨日っていう感じですね。

jun　junも同じです。だからファンの方に「アルバムの発売は6年半振りですね」って言われたときは改めてびっくりしたくらい、本当にあっという間でした。

――2ndアルバム「ĖVOLUTIΦN」の制作はいつころから始まったんですか？

jun　実はこの6年半の間に二回ほど2ndアルバムを発売しようと動き始めたこともあったんです。でも本当にすぐに立ち消えてしまって。そのときにほんの少しだけ作っていたのですが……。

NAOKI　今年からマジで本腰を入れて作ったのが8割くらいですね。

――残りの2割はそれまでに作っていたものを収録したんですか？

NAOKI　いえ。初期に作っていたものも、リアレンジし直しています。

jun　やっぱりブラッシュアップは必要だなって思ったので。

でも、その当時に作り上げていた歌詞は、今のjunっぽくないと自分でも思う表現が残っていましたけれど、それはそのときの想いを残しておきたいなと、そのまま使っているものもあります。

――となると、NAOKIさんのおっしゃった"本腰"を入れたあと、ほぼ100%作り上げたということですね。

NAOKI　そうなりますね。

jun　今回こそは完成させることができたんだ！　と思うと本当に感慨深いです。

――そのアルバムは、どんな思いを込めて制作していったのでしょうか。

NAOKI　今の自分が出来うる最大の力でこのアルバム制作に挑もうと思いながら取り組みました。だから個人的には後悔はしていないですし、自分の中でこれが一番だという内容になっています。もちろん曲には人それぞれ思い入れっていうものがありますから、作り手の僕らが一番だと思っても、もしかしたらリスナーは違う印象を受けるかもしれません。それは当然のことですよね。でもあくまで作り手視点で、聴いていただける皆さんに向けて、自分自身に濁りの無いことを精一杯することが制作の最後までこだわり続けたことでした。

jun　junも気持ちは同じで、今持てる力をすべて注ぎ込み、120%の意気込みを持って作りました。特に今回は「ĖVOLUTIΦN」とうたっているので、確かに進化しているね、と思っていただけるような内容にしなくてはと必死でした。

NAOKI　僕らの中では、謳ったコンセプトである「ĖVOLUTIΦN」にふさわしい曲をピックアップしていると思っています。

――今回は新曲はもちろん、初のフルサイズ収録曲も多いですよね。

NAOKI　はい。アレンジなども結構変わっているので、新鮮な気持ちで聴いていただけると思います。

――その中で大幅に雰囲気が変わっている曲などはありますか？

jun　いくつもありますが、「Parasite World」はアレンジだけじゃなくメロディラインも結構大きく変わっていますね。

NAOKI　ほかにも「DoLL～BalladSide～」はその名の通りバラードになっているんですが、1stアルバムにオリジナルが収録されているのに、じゃあ何でこの曲が今回収録されているの？　って思う方がいると思います。これは聴いていただければ、その意味が分かってもらえると思っています。あとは「零 - ZERO -」この曲はゲームバージョンではプレイして楽しい曲を目指していましたが、アルバムバージョンでは聴いて良いと感じてもらえる曲をコンセプトに、リアレンジしました。

TËЯRAが描く文明開化 それが「ËVOLUTIΦN」

——一番制作が困難だった曲などありましたら、教えてください。

jun　やっぱり「ËVOLUTIΦN」じゃないですかね。

NAOKI　この曲は何度も作り直しましたからね。

——といいますと？

NAOKI　junさんが「ËVOLUTIΦN」という曲で描きたい世界観が独特のもので、割と制作の中盤まで僕が理解できなかったんですよ。三回くらい試行錯誤を繰り返して、ようやくこれだったらというものになったんです。本当に生みの苦しみを痛感しましたね（苦笑）。実際、歌を収録してミックスして、完成版を聴いたとき、「きた！」と強く思える曲になりました。制作渦中のあの苦しみはどこへ？みたいな（笑）。

jun　なかなか方向性が定まらなくて、何度も何度も話し合ったんです。でも、junの曲はNAOKIさんの中には無い世界観の曲が多いらしくて。程度の差はありますけれど、実はそういうやりとりって結構よくあるんですよ。特に『pop'n music』シリーズでは、毎回サブタイトルに合わせて曲を作るんですが、例えば「Fantasia」や「薔薇は永遠に美しく」など、ど真ん中なJ-POPというより何かの要素をミクスチャーした曲に関しては、そういうことが多いですね。「ËVOLUTIΦN」はアルバムのリード曲なので、しっかり詰めようと結構じっくり話し合った感じです。

——「ËVOLUTIΦN」は和のテイストを強く感じる曲ですね。

jun　実は「ËVOLUTIΦN」の時代背景は明治初期……文明開化なんです。詞の内容は全編通して「我」が人々に呼びかけるメッセージ性の強い曲になってます。国が開き、新しい文化や思想がどんどん入ってきて、どれだけ揺れ動いたり戸惑いがあっただろうと。実際は、その時代も必ずしもすべてがいい方向へ流れているわけではなかったと思いますが、どんな時代においても強く生きる人々の姿を描きたかったんです。そのイメージを文明開化というテーマに置いて世界観と詞を作っていきました。なのでビジュアルの方はTËЯRA流"和とゴシックの融合"を目指しました。

NAOKI　過去に作った「夢幻ノ光」は平安時代が背景でしたが、テーマが具体的になればなるほど、僕としては分かりやすいんですよね。だけど今回のテーマは、僕としては、なかなかしっくりこなくて。とにかく歴史背景やその時の文化など、調べ尽くしました。そんなさまざまな経緯を経て、ようやくたどり着いたんですよ。

——となると、制作時間はかなり長かったんじゃないですか？

NAOKI　かなりかけてしまいました（苦笑）。

jun　今までで一番かかったかも……。でもその分、大切に作り上げてきた曲でもあります。

——それでは次に、初回生産限定盤のDVDに収録されているミュージックビデオについて教えていただけますでしょうか？

jun　「ËVOLUTIΦN」の詞の内容から描いたイメージを映像のスタッフさんたちがすごくしっかり捉えてくださったんですよ。本当に感動しました。内容についてはもう一言「すごい！」といえる内容になっていると思います。

NAOKI　現時点でこんなことを言うのもおこがましいんですけど、制作スタッフの方々のセンスや、多大なる尽力をいただいたこともあり、BEMANIシリーズの中でかでもかなりハイクオリティーな映像になっているんじゃないかなと。

jun　ありとあらゆるところでスタッフの皆さんが力を貸してくださって、すべてが私たちの想像以上でした。

——撮影時に印象的な出来事などはありましたか？

NAOKI　とにかく暇やったですね。

——えっ!?（笑）

NAOKI　そりゃボーカルの方が出番が多いに決まってるじゃないですか。

jun　三味線とか持って撮影したじゃないですか。

NAOKI　撮影が大体丸1日くらいあったと思うんですけど、俺の出番は1時間もあったらエエとこでした。

jun　もっとありましたって（笑）。

NAOKI　マジで？　俺の記憶補完？　とはいえ、この映像はjunさんがメインですけれど、本当によくそれだけの時間をフル稼働したなって思いました。俺だったら多分ギブアップなんですよ。とにかく暑かったので。

jun　建物内でもエアコンを使わなかったので温度は上がる一方で（笑）。

NAOKI　そんな中で長袖ジャケットで重ね着ですからね。もう撮影どころやあらへん。汗ダクダク。

jun　でも顔は汗かかないでくださいって言われるんですよね（笑）。

NAOKI　無茶なこと言うんですよ。そんなん勝手に出るわい！　って（笑）。

jun　部屋を閉め切ってスモークを炊いて、朝を表現するために窓の外から何台ものライトで照らしたシーンがあったんですけれど、あの温度はすごかったですね。

NAOKI　まさにサウナです（笑）。

jun　外が35度とかあったのに、その部屋を出たとき、かなり涼しいって思っちゃいましたから（笑）。でも、ミュージックビデオのNAOKIさんには注目ですよ。三味線のライブシーンはとにかくかっこいいです。

——これからの展望や抱負などを含めつつ、読者に一言お願いします。

NAOKI　自分としては、次回はイノベーションというテーマを掲げてやっていきたいなと思っています。だから今後はイノベーションを感じさせるような音楽だったりゲームだったりっていうものを模索していこうと思います。

jun　今はアルバム制作を終えたばかりで出し尽くしたと思っていますけれど、表現したい世界はまだまだ内から湧いてくるので、そういう世界がある限り、創り続けていきたいと思っています。

TËЯRA 2ndアルバム「ËVOLUTIΦN」　9.7発売!

2005年に発売された1stアルバム『RËVOLUTIΦN』から実に6年半。ついにTËЯRAの2ndアルバムが発売！　二枚組のCDに加え、初回限定盤には「ËVOLUTIΦN」のミュージックビデオとメイキング映像を収録したDVDも付属！　さらに、コナミスタイルを始め全国の一部CDショップで購入すると、店舗によってデザインの異なるアナザージャケットが特典として手に入る。また、CD発売を記念したインストアイベントを東京と大阪のタワーレコードで開催されるぞ。オリジナル特典のアナザージャケットやインストアイベントなどの詳細は、TËЯRAの公式ブログ（http://blog.oricon.co.jp/terra/）をチェックだ。

【DISC1】
01, 華爛漫 -Flowers-
02, Fantasia
03, 鏡花水月楼（TËЯRA Version）
04, THIS NIGHT（TËЯRA Version）
05, masquerade
06, EDEN
07, 桃花恋情
08, Parasite World
09, 零 - ZERO -
10, LETHEBOLG 〜双神威に斬り咲けり〜
11, DIORAMATIC MOMENT
12, DoLL 〜 Ballad Side 〜
13, RËVOLUTIΦN
14, ËVOLUTIΦN

【DISC2】
TËЯRA'S NON STOP MEGAMIX ∞EVOLVED

発売日：2011年9月7日／発売元：KONAMI
※ジャケットは初回限定盤のものです。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2010-2011

『10-11』新カード発表第一弾!!

ついに出ました、『10-11』新カード! 日本人選手が活躍することでも知られる新規追加クラブのボルシア・ドルトムントとCSKAモスクワから、それぞれ4枚のカードを大公開! 特に日本人の二人は、世界とも互角に戦える数値が実現されているぞ!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2010-2011
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中(2011年冬稼働予定)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

Borussia Dortmund ボルシア・ドルトムント

ボルシア・ドルトムント TEAM DATA

ブンデスリーガを代表する名門クラブ。ホームでの試合は平均7万人の入場数を記録する、欧州屈指の動員力を誇る人気チームでもある。1990年代はドイツ国内ではバイエルンミュンヘンとのし烈な優勝争いを演じ、96-97シーズンにはチャンピオンズリーグを制覇。しかし21世紀に入るとクラブは多額の負債が原因で長い低迷期に入る。しかし2008年に就任したクロップ監督の長期的なプロジェクトにより見事復活。10-11シーズンに9年ぶり7度目の優勝を果たした。

名門完全復活の狼煙をあげた平成生まれのジャパニーズクラッキ

切れ味鋭いドリブルでピッチを疾走し、多くの決定機を創造する……いまや日本代表に欠かせない存在になった香川真司。『WCCF10-11』ではセレッソ大阪からドルトムントへと移籍した、ブンデスリーガ挑戦1年目の成績を反映したカードになっている。香川の10-11シーズンはアジアカップ韓国戦のケガによりシーズン後半を棒に振るハメになったものの、試合に出ていた間は日本代表、ドルトムントでも中心選手として大活躍。シャルケとのダービーでの2得点でサポーターの心を鷲づかみ。そして17試合で8得点を挙げてブンデスリーガの前半戦MVPに選ばれた。そんな鮮烈なデビューを飾ったことを反映してか、レアカードかと見まごうほどの非常に高い能力値が設定されている本作のカガワ。世界の一流どころのストライカーに匹敵するオフェンス、テクニック、スピードに加え、一試合走り続けられるであろうスタミナも完備。パワーが若干低めなのが気になるものの、持ち前のスピードと技術で触られる前に敵選手を振り切れる可能性が高い。怪我への耐性は当然低く設定されているだろうが、初カード化された日本人選手というセールスポイントが無くとも、単純に強力なカードとしても多くの監督に愛用されそうな一枚になりそうだ。

Germany Borussia Dortmund 23 Shinji KAGAWA FW
OFFENCE 18 / DEFENCE 9 / TECHNIQUE 17 / POWER 10 / SPEED 17 / STAMINA 16 / SKILL 87

シンジ・カガワ
Shinji KAGAWA

2002年からドルトムントに所属する、チームの中で最古参の部類に入るGK。04-05シーズンからは正GKとしてドルトムントの試合の大半に出場。ディフェンス&パワーの数値から察するに、ドイツ人らしい力強く堅実な守備を見せてくれそうだ。

Germany Borussia Dortmund 1 Roman WEIDENFELLER GK

ロマン・ヴァイデンフェラー
Roman WEIDENFELLER

23歳でドルトムントの最終ラインを統率するセルビア出身のDF。セルビアとアメリカの国籍を所持しており、2005年にはアメリカ代表としてU-17世界選手権に出場(現在はセルビア代表)。193cmの長身は守備だけでなく、セットプレイ時の得点源としても機能する。

Germany Borussia Dortmund 4 Neven SUBOTIC DF

ネヴェン・スボティッチ
Neven SUBOTIC

U-17、U-20など年代別のドイツ代表で活躍し、現在はフル代表に名を連ねているMF。左右のサイドハーフとボランチをこなせ、『WCCF』においてもユーティリティー性の高い選手として活躍してくれそう。ちなみに双子の兄もサッカー選手でTSV1860ミュンヘンに所属。

Germany Borussia Dortmund 22 Sven BENDER MF

スヴェン・ベンダー
Sven BENDER

FCアルカディア日記1　注目しているのが香川のドリブルモーション。香川といえばカットインや素早い反転からのシュートが持ち味だけど、足裏やダブルタッチなどのトリッキーなプレイを試合中にバンバン出すことでも知られる。あの相手の出足を四分の一歩送らせるマジシャンステップが実現される日は来るのか!? 妄想しながら稼働を待ってます!(名波シュン)

CSKA Moscow

チェスカ・モスクワ

チェスカ・モスクワ TEAM DATA

1911年に創設された、旧ソ連リーグで11回の優勝経験を持つ古豪クラブ。チェルシーのオーナーとして有名なアブラモビッチが大株主を務めていることもあって、近年は潤沢な資金をバックに力をつけており、04-05シーズンにはUEFAカップ（現：欧州リーグ）で優勝、09-10シーズンのチャンピオンズリーグではベスト8まで進出したのは記憶に新しい。ちなみにCSKAとは「軍中央スポーツクラブ」の略称で、エンブレムの赤い星は共産主義を象徴する旧ソ連の名残といわれている。

ケイスケ・ホンダ
Keisuke HONDA

雪舞い激闘が続くロシアの大地で日本が誇る至宝が新境地を開拓！

オランダ2部リーグのVVVフェンロ時代にリーグMVPに輝いた活躍が認められ、09-10シーズン途中にCSKAに引き抜かれる。そして入団直後に行われた欧州チャンピオンズリーグの決勝トーナメント1回戦、対セビージャ戦の第2戦目で得意の無回転キックによる直接フリーキックでゴール決めたことで、一躍その名を世界中に知らしめた。さらにワールドカップ南アフリカ大会ではセンターフォワードとして全試合にスタメン出場、グループリーグ初戦のカメルーン戦では決勝ゴールをマークし、第3戦のデンマーク戦でも伝家の宝刀の無回転キックで先制得点を決めた。

もともとは攻撃的なポジションを得意としているが、正確なボールコントロールと簡単に当たり負けしないボディバランスを持っていることから、最近はボランチを担当することもしばしば。新バージョンのカードが現在の『09-10』に比べてディフェンス値が2ポイント上昇しているのは、おそらくボランチでの守備能力を反映したからだと思われる。

オフェンス値が前回よりも2ポイントダウンしたのは残念だが、ディフェンス値以外にスピードとスタミナがアップしたことで総合計では2ポイント上昇している。中盤のマルチロールとして新境地を開拓したホンダのさらなる活躍を期待せずにはいられない！

ロシア代表でも正ゴールキーパーを務める頼れる守護神。キーパーとしては体格に恵まれた方では無いが、安定感抜群のセービングが光る。西欧のビッグクラブへの移籍がたびたびウワサにあがるが、若くして頭角を現した地元のクラブで今日も頑なにゴールを守り続ける。

イゴール・アキンエフ
Igor AKINFEEV

身長186cmの大型センターバックで、ロシア代表にも長年名を連ねるベテラン。ハードマークを持ち味としながらも常に冷静沈着なチームのディフェンスリーダーともいえる存在だ。所属クラブでは名だたるストライカーたちを差し置いてPKキッカーを務めることもある。

セルゲイ・イグナショフ
Sergei IGNASHEVIUH

高速ドリブルを最大の持ち味とする韋駄天ストライカーで、昨年行われたワールドカップ南アフリカ大会ではコートジボアール代表としてグループリーグの北朝鮮戦に出場した経験を持つ。かつてはJリーグの柏レイソルと徳島ヴォルティスにも短期間ながら在籍していた。

セイドゥ・ドゥンビア
Seydou DOMBIA

俺たちにWCCFを語らせろ!!

名波シュン　ついに発表されました新カード!!

マンモス丸谷　香川はすごい能力ですよね。でも実質半年しか活躍してないから、ドルトムントでは連携がイマイチだったりして。

たてしゅ　でも、スキルが“One of the Cavalier Attack Trio”。もしかしたらレアチームスタイルを持っているかも？

名波シュン　『09-10』の感覚でこのスキルからするとチームスタイルはコンビネーションプレイかトライアングルパスワークなのかな。個人的にはFCみやぎバルセロナつながりでバルサ選手との特殊連携があるとにらんでる。

マンモス丸谷　（無視して）本田は間違い無く強い。

たてしゅ　もともとシュート力がウリの選手だから、オフェンス値の低下はあまり減点材料にならなそう。

マンモス丸谷　元徳島ヴォルティスのドゥンビアもインパクトのある数値ですね。

名波シュン　徳島つながりで玉乃との特殊連携が!?

たてしゅ　（無視して）今回は日本人選手がスペシャルカードで多く出るようなので、今作より多くゲーセンで見られるかも？

名波シュン　ところでセルゲイ・イグナショフってやたら強そうな名前だよね。ロシアンフック!!

マンモス丸谷&たてしゅ　……え、そんな締め!?

2011年シーズ開幕に備えよ!

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR

Revive like the phoenix.
BASEBALL HEROES 2011

ベースボールヒーローズ2011 シャインスター

プロ野球選手カードを駆使し監督として采配を揮ってペナントレースを闘い抜く奥深い野球戦略を体験することができる野球トレーディングカード&オンライン対戦ゲーム『BASEBALL HEROES』。今月は、シリーズの最新作『BASEBALL HEROES2011 SHINE STAR』の稼働直前情報を紹介していくぞ!

Text:yK

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2011年9月下旬稼働予定
■使用基板：ー

シリーズ最新作『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR』稼働迫る!

ロケテストから数カ月。ついに情報が明らかになった『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR』(以下『BBH2011』)。今月は、本誌が入手した、稼働直前にぜひ知っておきたい最新情報を稼働直前Verでのレビューを交え、たっぷりと紹介していくぞ!

気になる内容は、一新されたペナントレースシステムで、日本一のチームを目指すための先取り情報や、シリーズ初のストーリーモードの最速情報。新スキル、新デジカ、新タクティカルスキル、といった育成システムの解説や、『BBH2010』からの引き継ぎ要素。そしてもちろん、新規デザインの選手カード情報もたっぷり掲載していくぞ。

さらに、特集の最後には『BBH2011』の宣伝キャラクターに就任した"あの有名元監督"が、本誌だけに語ってくれたコメントも掲載! これを読んで『BBH2011』の本稼働に向け自分のチームの育成や編成をイメージし、開幕スタートダッシュの準備に取りかかろう!

前作に比べ、さらにハイクオリティになった画面と臨場感たっぷりの演出がプレイヤーの気持ちを盛り上げる!

全国ペナントレースの遊び方が一新!

これまでの『BBH』シリーズの全国ペナントレースでは、全国のプレイヤーと試合をし、一定期間内の勝敗で頂点を目指すというスタイルだったが、『BBH2011』ではこれを一新。オンラインで全国のプレイヤーと試合をしつつ、各プレイヤーが、それぞれ持つ自分だけのペナントレースの優勝を目指すというスタイルに変化した。また、これにともない、プレイヤーのチーム戦力や監督ランクから自動でマッチンググレードを判定し、常に同一のマッチンググレード内で対戦が組まれるよう、見直しが入った。

なお、「全国のプレイヤーの頂点を目指すのが楽しかったのに……。」というプレヤーに向け、『BBH2010』と同様に、ペナントスコアで競う、全国ランキングも継承されているので、安心してほしい。

また、試合中に使えるサインの内容やVS、タクティカルスキルなども、『BBH2010』をベースにバランス調整が入り、より白熱した試合を楽しめること間違い無しだ!

BBH2011全国ペナントレースモードの流れ

■全国ペナントレースは、次の日程で全10試合が行われます。

1	2	2	3	4		5	6		7	8	9		10
試合	試合	休	試合	試合	休	交流	交流	休	試合	試合	試合	休	試合

通常のリーグ戦

5・6試合目は交流戦

休日は自動で消化され、選手の体力が回復する

■10試合を闘い、勝率がもっとも高い球団が、全国ペナントレースの優勝となる。
◆自分がプレイした試合以外の対戦カードに関しては、自動でシミュレートされ、その結果が反映される。
<例>プレーヤーが福岡ソフトバンクホークスの場合

	1戦目	2戦目	3戦目
プレーヤーの試合結果	ソ ○ ー × 日	ソ ○ ー × 西	ソ ○ ー × ロ
シミュレートされた試合結果	西 ○ ー × オ	ロ ○ ー × 日	楽 ○ ー × 日
	ロ △ ー △ 楽	オ △ ー △ 楽	日 △ ー △ オ

■全国ペナントレースをAクラス(上位3位以内)で終えると、クライマックスシリーズに進出。
■さらに、クライマックスシリーズで優勝すると、日本シリーズに進出。

ライターyKの開幕予想① 対戦先取り情報

『BBH2011』から投手攻略ゲージに変更があり、今まで通りメリワやサイン相性で増減する赤いゲージに加え、投手のメンタルを表すようなゲージが採用された。このゲージはヒットを浴びることなどで増加し、一定値を超えると投手が「動揺状態」になる。こうなった投手はスタミナに余裕がある状態でも四球を連発したり、痛打をあびやすくなったりと続投のリスクが高くなる。こうなるとエース級の投手でも危険なので、『BBH2011』ではピンチになる前の積極的な守備サインが必要な場面が増えそうだ。

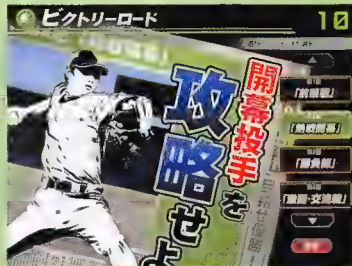
初心者や未プレイの方も安心のプレイモードが2種類追加！

「チュートリアル」モード

今作から実装された初めて『BBH』をプレイする人向けのモード。ガイド役の芝姫翠（しばひめみどり）の指示に従ってプレイすることで、『BBH』の基本的な操作方法が身に付くぞ！

初登場のガイドキャラクター「芝姫翠」。初心者にも優しく丁寧に『BBH』の楽しみ方を教えてくれる。

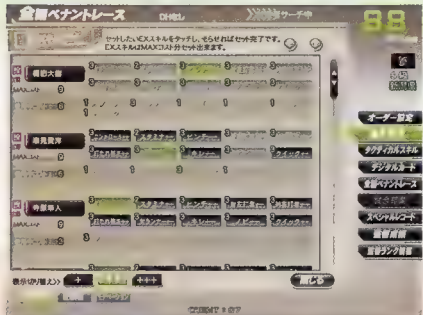
「ビクトリーロード」モード

「チュートリアルモード」に続く今作からの新要素「ビクトリーロードモード」。『BBH』を始めて間もないプレイヤー向けのモードだ。ここでは、さまざまな傾向を持ったCPUチームと対戦し、ペナントレースを勝ち上がっていく中で、『BBH』の基本的な知識や、勝ち方が身に付くぞ。また、このモードはストーリー仕立てで進行し、各ストーリーをクリアすると、ちょっとしたご褒美があるとのこと！

画像では、四種類のシナリオが明らかになっている。クリア後のご褒美など、気になる情報は続報を待て！

相手CPUに合わせた彼女のアドバイスを参考にストーリーをクリアしてご褒美をゲットしよう！

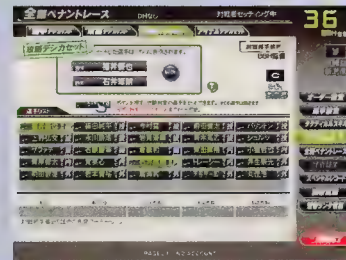
選手育成やデジタルカードにも新たな展開が！

選手キャリア&EXスキルにも変化が

今作から選手キャリアの最大値が「9」になり、EXスキルそのものにコストが設定され、選手キャリアに応じたコスト内で調整する仕様に変化し、獲得条件も「1試合の結果」から「連続した複数試合の結果」をもとにするという条件に変更された。「ミート+++」のような、効果の高いEXスキルを使用するためには、選手にも高いキャリアが必要になり、今までよりもさらに育成が重要になった。

選手設定のインタフェースが大きくなり、EXスキルの設定もより分かりやすく便利になった。

デジタルカードに二つのカテゴリが追加！

攻略デジカ

試合前に、相手チーム1軍メンバーの投手と野手、一名ずつの能力を下げることができる「攻略デジカ」をセットできるようになった。攻略デジカを所持していない場合は、その選手が試合に出場すると攻略ゲージが上昇し、ゲージが溜まると攻略デジカを獲得できるぞ。なお、攻略デジカは対人戦専用で、CPU戦はオートでセットされる。

これからは情報野球!? 相手の編成を予想し、試合を有利に進めよう！

アイテムデジカ

試合前に選手に使用することで、さまざまな効果が得られる「アイテムジデカ」。一試合につき五枚まで使用可能で、一度使用すると無くなる。アイテムデジカはPASELIを使用して五回プレイするごとに、ランダムで一枚入手できる。

【アイテムデジカの一例】：ガッツサプリ・青 使用した試合での獲得モチベーション×1.3

モチベーションアップなど、さまざまな効果で選手をサポートしてくれる。

ライターyKの開幕予想② 新デジカ編

三種類に増えたデジタルカードの中で一番気になるのは「攻略デジカ」。効果次第では、よく使われている人気選手に対するカウンターとしての役割を果たすので、試合前の駆け引きがより重要になるだろう。また、通常のデジカは、VSチャレンジで前作よりも集めやすくなる仕様が加わるとのことなので、VSチャレンジも再注目だ。（PASELIを使えばアイテムデジカの獲得にもつながるぞ！）

『BBH2011』データ継承内容

『BBH2010』からの継承内容は右の表の通り。プレイヤー同士の戦力格差が少なく済むように考慮されている印象だ。

JOYメダル	すべて継承
スペシャルレコード、異名	すべて継承
監督や選手の通算成績	すべて継承

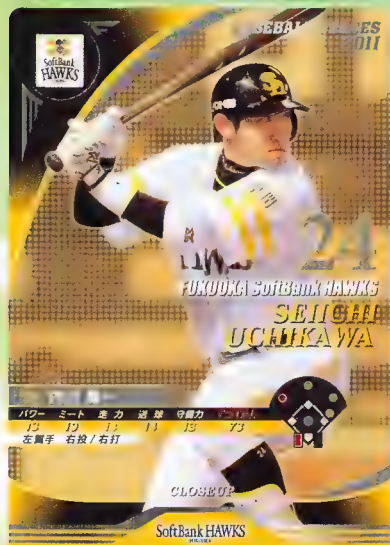
選手レベル	レベルは継承するが、経験値はそのレベルの初期値となる
選手キャリア	キャリア3以上→キャリア2、選手レベル9として継承 キャリア2以下→キャリア、選手レベルともにそのまま継承
選手のEXスキル	継承しない
タクティカルスキル	取得したタクティカルスキルはすべて継承。ただし、レベルは1に変更。また、一部スキルは廃止され、同じ条件で取得できる新たなタクティカルスキルとして継承される。（※1）
デジタルカード	『BBH2010』のデジカ5枚につき、『BBH2011』の選手デジカ1枚と交換。重複している『BBH2010』のデジカは、5枚につき『BBH2010』のデジカ1枚とみなす。交換された選手デジカの種類はランダムで決まるが、重複はしない。

（※1）「ムードアッパー」→「ランナー警戒」、「ムードダウナー」→「守勢野球」、「いけいけ打線」→「攻めの投球」、「激励キャンセラー」→「対激励奮起」にそれぞれ変更される。

「BBH」シリーズのだいご味! 新カード情報!

シリーズを通して新作が稼働するたびに、ゲーム内容とともにプレイヤーの関心を集めるプロ野球選手カード。今作ではデザインを一新し、トレーディングカードとしてよりスタイリッシュな仕上がりとなっている。現在判明しているカテゴリーは、従来のREGULAR-W、REGULAR-Bカードに加え、『BBH2009』以来の復活となった「SPECIAL」、新カテゴリー「CLOSE UP」、の四種類。これらのカテゴリ内で、各球団の2011年開幕～前半戦に活躍した選手らが、カード化されている。ここでは、各カテゴリの注目のカードをピックアップして紹介していくぞ!

CLOSE UP (レア度★★★☆☆)

『BBH2011』からの新券種。ルーキーや移籍選手といった新戦力や期待の若手、新外国人選手などの各球団のカギを握る重要な選手が選手カード化されている。

福岡ソフトバンクホークス

内川 聖一

移籍1年目からチームの中核を担う、鷹の安打製造機。4月は打率.397という脅威的な記録で月間MVPを獲得した。

中日ドラゴンズ

大島 洋平

一年目から日本シリーズで好成績を残すなど実力の高さを証明。今季は開幕スタメンに選ばれ、俊足巧打を武器に飛躍を果たす。

埼玉西武ライオンズ

牧田和久

ルーキーながらテンポのいい投球とタフな精神力が持ち味の下手投げ右腕。5月にはプロ初完封を記録し即戦力として活躍中。

千葉ロッテマリーンズ

荻野貴司

今シーズンから内野へコンバートされたロッテのスピードスター。その快足を攻守両面に発揮してチームを牽引していく。

阪神タイガース

小林宏

FAにより、阪神の新しい勝利の方程式に加わった右腕。シーズン開始から徐々に調子を上げ、新天地でもその実力を発揮する。

読売ジャイアンツ

ロメロ

育成選手から這い上がった外国人右腕。長身から放たれる150km/hの速球を武器にプロ初セーブを挙げ、リリーフとして存在感を発揮。

ライターyKの開幕予想③ 新カード編

2011年シーズンは、多くのルーキーの開幕一軍登録や、メジャー復帰選手の日本球界入りなど、新戦力の話題に事欠かない様子。『BBH』でも一部の選手はロケテスト時にノンカードとして登録されており、ロケテストの参加者はその能力を確認できたため、今からチームの編成に頭を悩ませているのではないだろうか。個人的には、ルーキーでいきなりレアカード化された牧田選手、楽天に入団した松井稼頭央選手が気になるところ。

チーム編成では、攻略デジカの存在や、新しいタクティカルスキルで「白カード限定」の能力などが判明しており、選手登録の時点から相手の裏をかいた読み合いが増え、より個性の強いチーム登録が有効になってくるだろう。

SPECIAL（レア度★★☆☆☆）

1年ぶりに復活したカテゴリ。
2011年開幕～前半戦の間、好成績を残した選手がカード化されている。

北海道日本ハムファイターズ
ダルビッシュ有
現在も防御率1点台を維持する名実ともに球界を代表するNo.1エース。

オリックス・バファローズ
後藤光尊
キャプテンとしてチームを牽引する、攻守に万能なユーティリティープレイヤー。

東北楽天ゴールデンイーグルス
山﨑武司
40歳を過ぎているにも関わらず、4月の月間打率が3割を超えたチームを支える大ベテラン。

東京ヤクルトスワローズ
増渕竜義
チームのシーズン初勝利をあげ、開幕から先発投手として好調な滑り出しを見せている。

広島東洋カープ
青木高広
今季はサイドに転向し、チームの貴重な中継ぎ投手として多くの試合で活躍を見せる。

横浜ベイスターズ
吉村裕基
開幕戦で4打数4安打の固め打ちを披露するなど、8年ぶりの開幕勝利に大きく貢献を果たす。

REGULAR-B（レア度★☆☆☆☆）

福岡ソフトバンクホークス
森福允彦
開幕から不調の選手が多い中、左右関係無くピンチの芽を摘む技巧派サウスポー。

埼玉西武ライオンズ
銀仁朗
今季から西武の正捕手を務める若手。強肩と長打力を前面に押し出していく。

千葉ロッテマリーンズ
薮田安彦
メジャー帰りのベテラン右腕。強気の投球で抑えとして試合の最後を締めくくる。

REGULAR-W（レア度☆☆☆☆☆）

中日ドラゴンズ
小山桂司
強肩が持ち味の捕手。4月にプロ初本塁打を記録し、打撃力でも大きくアピール。

阪神タイガース
柴田講平
プロ入り3年目の今季は一軍で代走・守備固めとして出場機会を増やしている。

読売ジャイアンツ
田中大二郎
巨人の次代を担う期待の若手内野手。5月にプロ入り初打点を記録した。

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STARの宣伝担当は、なんとこのお二人！

野村元監督夫妻取材現場リポート

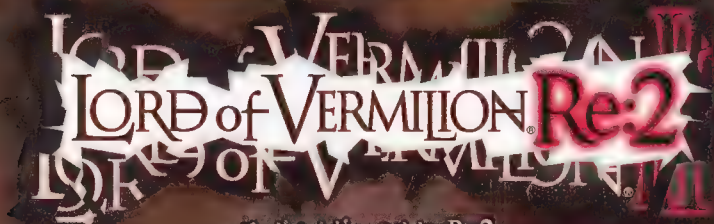
『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR』宣伝のイメージキャラクターを務める野村元監督ご夫妻の撮影現場を直撃！　野村元監督から、采配を駆使して闘う『BBH2011』にも影響する!?　現在のプロ野球の采配についてのコメントを紹介していくぞ！

――この『BBH2011』は、プレイヤーが監督となり采配をふるって試合に勝つというゲームですが、監督の采配はどのように変化していったのでしょうか？

野村監督　私は54年プロ野球界にいますが、時代とともに日本野球界も大きく変わってきました。これを変化と言うか、進化と言うか表現が難しいのですが、まず、我々がプロ野球界に入ったころは、“精神野球”のまっただ中でした。それから少し経つと、野球界のあり方が見直されるとともに、メジャーリーグの選手が日本球界に入ってきて、「野球は頭でやるものだ」という“シンキングベースボール”の時代が到来します。そして現在はさらに状況が変わり、どういう情報を収集して、それを現場でどう活かすかという“情報野球”が展開されています。野球だけ見ていると分かりにくいかもしれませんが、そうした目に見えないところが勝敗のカギを握ります。こうした情報を活かす監督が“勝てる監督”なのではないかと私は思います。

――本日は、貴重なコメントをありがとうございました！

ご夫婦そろっての仕事が久しぶりということで、終止ご機嫌だったお二人。ご夫人いわく、ユニホームを着た監督は、まだまだ現役に見えるとのこと。これからのご活躍も楽しみです！

新環境を考慮したデッキ作りを手助けします!

LORD of VERMILION Re:2

ロードオブヴァーミリオンRe:2

LORD of VERMILION Re:2
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日：2011年7月26日(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text:age

新しいデッキの作り方

降魔を含めたデッキ

本バージョンから追加された新要素「降魔」。これは、これまで何度も説明したように、対戦の勝敗を決める上で非常に重要なファクターになる。

降魔の使い方は、デッキを作る段階から試行錯誤を必要とする。すべての種族と対等に勝負するためには、降魔の属性と、使い魔の属性に割いたコストをバランスよく分配するのが一番だろう。もちろん、苦手種族や、流行種族へ対抗するために特定の属性に多めにコストを割くのもアリだが、まずは均等に戦えるように調整して、そのうえで調整を加えていきたいところだ。

降魔は各属性に二体ずつ存在するが、そのうちどちらかは特殊技が戦闘向けになっている。デッキの足りない属性に合わせて降魔で属性を補っても、戦闘向けの降魔であれば戦闘面で大きく劣ることはまず無いため、デッキのパーツに合わせて自由に属性の調整は可能だ。逆に、降魔を軸にデッキを調整する場合、右ページで紹介しているように使い魔とのコンボも考えつつ、属性バランスを細かく調整することになる。紹介しているコンボなどを参考に、自分なりに調整してみるといいだろう。

デッキと属性、そして流行などに合わせて慎重にチョイス! デッキ次第でその能力を生かせるかどうかが決まる。

主orコスト25+降魔

降魔と同じ属性に割くコストは、なるべくコスト25以下にまとめるのが安定。これ以上割いてしまうと、他属性が足りなくなってしまう。また、主人公のみ特定の属性にして、そこを降魔で補えばバランスよくまとめることも可能。主人公は常に戦場に立つことになるので、大幅な属性不足になることはまず無い。

ただし、主人公に降魔の属性を合わせるのであれば、武器はなるべくオーバーキルで単数を狙えるものを選択しておきたい。そうしないと、降魔召喚までの間の戦闘が誤魔化しにくくなってしまうからだ。降魔召喚までは無理をせず、オーバーキルで単体落としを狙ってチャンスを待つのだ。

特定の属性を少なくし過ぎた結果、それが弱点の種族と当たるというのはよくあるオチ。

また、使い魔の属性に合わせる場合も、可能であれば10+15コスト分など、使い魔は二体に分けておくのが理想。一体だと、落とされたときにカバーがきかないからである。あくまで「理想」ではあるが、覚えておきたいポイントだ。

例①

例②

ベストなバランスは?

究極まで理想的な形を求めるのであれば、降魔と同じ属性はコスト20にするのがベスト。そうすることで、かなり均等に属性を配分することができる。さらに突き詰めるなら、属性に割くコスト比パターンは、30+30+20(+降魔)+10(+主人公)といった組み合わせが最適といえる。これで、すべての属性に足りないところが無くなる。

とはいえ、やはりすべての種族でこのようにまとめるのはかなり困難。基本的には、前項のパターンでまとめるのが安定といえるだろう。

なお、右に例としてコスト20で降魔と組ませやすいサンプルデッキを紹介している。これを参考に、紹介している種族以外でも理想的なパターンを探してみるといいだろう。

例①人獣

人獣でデッキを組んだ場合、安定の[チェシャ猫]と、ピンダメ使いの[【魔装】アサシン]で神族に対してある程度は対応できるので、そこに闇属性の降魔[～殲滅の怒濤～]を加える。[【魔装】アサシン]は[タイラント]でも代用可。これに主人公の武器を「撃」属性にすることで、最大の敵ともいえる魔種に、ダメージ系の特殊技で対抗しやすくなる。

例②魔種

魔種ではコスト30の使い魔を軸にバランスを重視した形で、主人公は「炎」属性にする。狙われやすい光属性の低コスト使い魔をフォローできる降魔[～蒼天の守護龍～]を選択。対人獣を重視するならば、主人公の属性はそのままで[レゲネイド]を[ヴァーリン]に、[リンドヴルム]を[スプリガン]に変更すれば、人獣を丸焼けにすることも可能。

降魔とのシナジー

降魔の使う特殊技は、どれもこれも強力なものだが、使い魔の特殊技と組み合わせることで、より強力なコンボとして力を発揮することもできる。

ワンチャンスで試合をひっくり返す力を秘めたもの、突破後にさらに一戦敵を迎撃することが可能なもの……などなど、組み合わせ次第で大幅に戦闘能力が増すものも多々ある。ここではそのパターンをいくつか紹介するぞ！

デメリットもある特殊技の能力を降魔でカバー！ その力を100%以上発揮させることも可能となる。右記以外にも、予想外の組み合わせもあるかも!?

例① ～背徳の騎士～ ＋【魔導】ウィッチ or アリス

攻撃の性質が変化する代わりに、攻撃範囲が縮小されるものを、[～背徳の騎士～]の特殊技で拡大し、より強力にするパターン。非常にせん滅力が高い組み合わせ。

例② ～破魔の迅雷～ ＋ヴィシュヌ or テティス

オートスマッシュ、スマッシュダメージアップの効果をそれぞれ生かす組み合わせ。思い切って両方入れて使い分けるのもアリ!? 敵を逃さず撃破したい人にオススメ。

例③ ～双輪の精華～ ＋リヴァイアサン or センギアの吸血魔

使い魔と降魔の特殊技を同時に使うことで、施設を一発で封印する、ある意味わかりやすいコンボ。ここに、[モルガン]や[ディーナ・シー]を加えればその効果は大きく増す。

例④ ～殲滅の怒濤～ ＋佐々木小次郎 or 天草四郎時貞

味方のDEFを参照にする使い魔と、DEFを増加させる降魔との組み合わせ。ワントップ型の大幅な強化が可能で、場合によっては単騎での突破、せん滅すら可能になることも。

復帰組&新規プレイヤーのための

CPU戦レベルアップ講座！

ここでは、使い魔や主人公のレベルを上げたい人のための簡単なCPU戦での経験値の稼ぎ方の基本を紹介するぞ！

経験値を稼ぎやすいステージを覚えよう！

シングルモードで経験値を稼ぐ場合、基本的には後半ステージのほうがもらえる経験値は多くなりやすいのだが、ステージによっては、敵を倒しにくくなる上、手間もかかるので、比較的倒しやすいステージを繰り返すのが安定。かつ、弱点を突かれにくいステージであれば、難易度そのものを上げることで多く経験値を取得できる。右に種族ごとのオススメステージの一覧をまとめてあるぞ。

なお、CPU戦では、繰り返しエクセレントを取って稼ぐのが基本。アルカナストーンは割らずに敵を倒し続けよう。さらに、敵の出撃回数が偶数回のときにエクセレントを取ると、相手の出撃が大幅に遅れるので、その間に左右のストーン上の雑魚を片付けるとより多くの経験値が稼げる。

また、降魔は召喚すれば多く経験値は入るが、降魔で敵を倒すとアルカナストーンゲージが減少するので、エクセレントを取れる回数が減り、最終的な取得経験値が減少するのを覚えておこう。

種族別オススメステージと主人公の選択武器

種族	ステージ	主
人獣	シナリオモード2-1	雷
	シナリオモード3-2	撃
神族	シナリオモード2-2、シナリオモード3-2	撃
	チャレンジクエストNo.028	雷
魔種	シナリオモード2-2、シナリオモード3-2	撃
	チャレンジクエストNo.028	雷
海種	シナリオモード2-2	撃
	チャレンジクエストNo.028	雷
不死	シナリオモード2-2、シナリオモード3-2	撃
	チャレンジクエストNo.028	雷

とにかくエクセレントを繰り返す！ 主人公の武器も、ステージごとのボスに合わせて弱点を突けるものを選択すれば効率よく倒せるぞ。

オススメ！

神族 No.074

ゲブ

取得経験値が増える便利な特殊技を使う使い魔。種族関わらずとりあえず差し込んでおくのもアリ。

ふぁん散歩Re:2が9月10日開催決定！

ふぁん散歩 Re:2 アールイーツー

9月10日は郡山へGO！ 先日のfanfestival2でも電撃発表のあった、fan114の開発参加後初のイベントでもある。何が飛び出すかはお楽しみに!!

『Re:2』稼働後は初となる「ふぁん散歩Re:2」の開催が決定したぞ！ 今回の開催地は福島県は郡山にある「タイトーステーション郡山オリエントパーク店」での開催だ。イベント開始時間はいつもより早い11からの開催予定など、多少の変更があるので、イベントの詳細は、公式HPをチェックしよう！

なお、右下の「ローダー交換券」を持参した参加者には、オリジナルサイドローダーをプレゼント！

■LORD of VERMILION Re:2公式HP
http://www.lordofv.com/

タイトーステーション郡山
郡山カルチャーパーク
あさか野バイパス
東北自動車道 安積PA
安積永盛駅

タイトーステーション郡山オリエントパーク店
福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1

ふぁん散歩Re:2 ローダー交換券

明日のための第一歩! 降魔のイロハ教えます!!

降魔を使いこなせ!

使用することで無類の力を発揮する降魔。どのタイミングで召喚するか、いかにその力を引き出すか……これらを把握することは勝敗に大きく影響を与える。

その可能性は∞!?

前ページでも紹介した降魔と使い魔のコンボのように、降魔は使い方次第で強大な力を発揮することもできる。しかし、その能力を存分に発揮させるためには、召喚までの流れ、召喚後の行動、死滅時の状況……などなど、降魔についていろいろと把握しておく必要があるぞ。

強力な降魔ではあるが、やはりその力を引き出せるかはプレイヤーの運用次第だ。

そこで、ここでは降魔召喚までの流れと、基本的な降魔の能力、降魔を使ったテクニックなどについて、前号に引き続き、より詳しく解説する。基礎、かつ非常に重要な点から、勝敗を分けるギリギリの差になりかねないポイントなど、さまざまな項目について解説してあるので、しっかり目を通しておいてほしい。

ただし、降魔にこだわりすぎてアルティメットスペル(以下US)をおろそかにしないように! 〔シーリング〕や〔リターンゲート〕などを使用することで、一気に優位な状況を作れる場合や、USを使えば勝ちが確定するような状況では当然USを優先して使っていくべきだ。

さまざまな能力を持つ降魔。その能力と基本的な動かし方、使い魔との相性などなど、把握しておくべきことは非常に多いぞ。

降魔召喚までのプロセスとタイミング

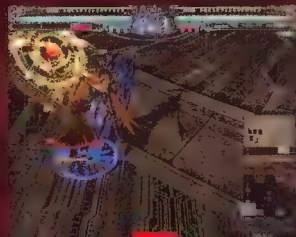
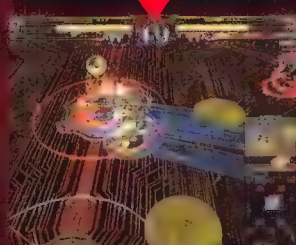
POINT ゲージはUSと共通

降魔召喚のためのゲージは基本的にUSと共通。ということは、増加させる手段も当然同じとなる。そのため、スマッシュをより多く決めれば、ゲージが多くたまり、早い段階から召喚できるようになる。序盤から5枚パーティで戦えれば、そこで一気にリードを取ることもできる。可能な限りスマッシュは狙っていきたい。

最近ではやや陰の薄くなったこの使い魔たち。しかし、オートスマッシュのゲージ増加量はかなり侮れない。再び日の目を見る日がくるのか!?

効率よくスマッシュを決めれば、このぐらいの時間帯でも召喚可能。スマッシュを使用しない相手とのゲージ差は一目瞭然。序盤から勝負に出られるぞ。

POINT 安全な場所で召喚

以前も紹介した通り、巨大降魔は、戦場にそれしか居ないために集中攻撃であっさり撃破されてしまう。特殊技のゲージを増やすことも考えると、安全な場所で召喚する選択肢を取ることも重要。撤退直前や削り合いの最中などが有効だ。

お互い逆サイドからの出撃となり、アルカナストーンの削り合いになりそうなときは、迷わず降魔を召喚してしまっていいだろう。そうすることで

降魔を先に召喚したプレイヤーは、相手よりも先にアルカナストーンを削り切って中央へ先に到達しやすくなる上、降魔の特殊技が使える状況で戦闘に持ち込むことが可能になるのだ。

POINT 痛み分け狙い

では、必ず安全な場所で召喚すべきか、といったらそういうわけでもない。とりあえず、相手の使い魔が瀕死の状況であれば、召喚してそこでトドメを刺してもいい。こうすることで、次の戦闘で降魔の特殊技を使えるように備えるのだ。特に、隠れる相手を倒しやすい複数攻撃の降魔や、相手の弱点を突ける降魔の場合は、痛み分けからの仕切り直しが狙いやすいので、相手のHPをよく見て、チャンスには召喚していきたい。

こんなときは降魔を召喚するチャンス! 一体落とせばとりあえず帰ってもいいので、比較的安全に召喚できる状況といえる。

降魔死滅時のアルカナストーンゲージ減少量について

降魔死滅時のアルカナストーンゲージの減少量は、総ゲージの量だけ見るとエクセレント時と同じである。しかし、その減少の仕方が違い、死滅時に最も近い所のストーンのゲージが一気に減少する。

これは、ストーンの残量が規定の減少量に満たなくても適用されるため、残量の少ないストーン近くで死滅しても、アルカナストーンゲージはほとんど減少しない。そのため、ストーンの残量が残りわずかでも、しっかり守っておけば、後々その付近での戦闘になったときに、ゲージ減少のリスクがわずかに低下することを覚えておこう。

どんなに残量が少なくとも、とりあえず可能な限り守り、そこでの戦闘に持ち込むことさえできれば……

死滅してもほぼゲージは減少しない。突破を仕掛けるときに、残量の少ない石側に相手を誘うことができれば、十分実戦でも有り得るパターンだ。

降魔の削岩能力について

降魔がアルカナストーンを削る速度は、使い魔よりも遅い。また、一度に削る量も少ない。しかし、その二つが合わされば使い魔四体に比べ結構な差ができる。そのため、前ページで紹介したようにスマッシュを狙って、早めに召喚できるようにしておけば、別々のストーンを割り合うときに自分だけ降魔を召喚して優位に立つこともできる。割り合いになりそうな場面で、かつ相手が〔シーリング〕を使用しなかったら、迷わず召喚しよう！

同じ速度で同時にストーン上へ乗っても、割り切ったときにはこのぐらいの差が開くことになる。大体サークル二回転分のリードとなるので、無視できない。

巨大降魔の能力

召喚時の巨大降魔のスペックは、基本的には一定。使い魔が死滅した状態でも能力が変わらない上、弱点が無い。削岩能力も召喚前の頭数と同じだ。また、速度はパーティの速度と同じなので、〈アルカナ〉スキル所持の使い魔を素早く運搬することはできない。その代わり、巨大時はフィールドスキルを召喚時のパーティー全員のものをすべて所持している仕様になっているので、降魔が所持しないスキルで施設の封印なども可能になっているのだ。

戦闘時の配置

当然だが、降魔は落とされないように運用する必要がある。そのため、盾となる使い魔を用意し、その後ろで攻撃するようにしたい。やや離れた位置だからと、護衛無しで運用すると、相手の速度が速いと一気に距離を詰められて集中攻撃を受ける可能性も多々ある。とにかく油断しないのが大事。

複数攻撃の降魔の場合、射程が短いため味方の後ろに隠すと攻撃が届かないこともあるだろう。しかし、相手としてもなんとか降魔にはダメージを与えたいので、強引に前に出てくることもある。なので、それらの敵に攻撃範囲の先端をヒットさせるようにすることで、最低限の仕事を果たすことも可能だ。相手の動きに合わせ、味方を広く展開してすり抜けられないように迎撃するといいだろう。

危ないかな？　と思ったら、とにかく無理はせず最小限のダメージを与えるべく、安全な位置から攻撃したいところ。

降魔を使ったテクニック

降魔は、召喚時に主人公の位置に現れるため、それを使ったテクニックがある。施設を封印するとき、主人公だけ先にアルカナストーンに向かわせ、封印と同時に召喚すると、主人公の位置に現れるため、そのまま素早くストーンを割ることができる。

また、前述のように弱点が無いことを生かすことも可能。例えば、相手がストーン上にトラップを仕掛けたと思われるときも、アルカナストーンシールドさえ封印しておけば、巨大降魔の状態でストーンを一つ割り切ることもギリギリ可能。弱点が無いので大ダメージを受けにくく、使い魔にダメージが蓄積されないのがうれしい。主人公ともう一体ぐらいで、ストーンのサークルを半周させたぐらいで召喚するとそのまま割り切りやすいぞ。

〔セベク〕の爆弾なども、巨大降魔を使えば、効果範囲外から破壊することが可能。相手によって召喚のタイミングを変えよう。

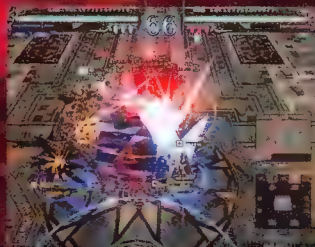
まずは主人公以外の三体を施設に移動させて封印する。主人公は割りたいストーン側へと盤面端まで移動させる。

封印が完了したら、主人公の移動先がアルカナストーンに向かっているのを確認して、素早く降魔を召喚！

施設付近の使い魔を巻き込んで主人公の下へと瞬間移動することに。この間にパーティの配置を整えて、次の戦闘に備えておきたい。

VS.降魔チェックポイント

POINT ピンダメは苦手！

当然だが、ピンダメの集中砲火を与えれば、簡単に死滅させることも可能。ちょっとでも孤立するような位置取りをしたら狙っていこう！

とにかく降魔を落としてしまえば大幅にリードが可能なので、チャンスならば多少の無理をしても降魔の死滅を狙っていきたいところ。

POINT 分離時を狙え！

巨大降魔からの分離時は、敵パーティが固まって現れる。そこで、相手が戦闘中に召喚したら、広範囲を対象とする特殊技を使わず温存し、各使い魔を大きく分散させ、相手に一体だけしか落とせない状況を作る。その上で、巨大降魔からの分離時に、その特殊技を敵パーティにまとめて使用することで、そのまま敵使い魔何体かを死滅させて最低痛み分けに持ち込むことも可能になる。

降魔の攻撃力は、高コスト使い魔の〔サクリファイス〕に比べるとやや低目なので、固まっていなければまとめて死滅させられることはあまり無い。焦らず我慢してチャンスをうかがいたい。

POINT 弱点付加が有効！

基本的に弱点の無い降魔だが、弱点付加の特殊技で上書きすることは可能。弱点付加を戦術の軸としたデッキであれば、巨大降魔召喚時にワンチャンスで死滅を狙うことも可能になるぞ。

弱点さえ付加してしまえば、相手もただの巨大な使い魔!?〔～蒼天の守護龍～〕などの特殊技も上書き可能なので、対抗策の一つとして覚えておいても損はしないはずだ。

乱世で即戦力のサンプルデッキ紹介

戦国大戦 1570 魔王上洛す

©SEGA

戦国大戦-1570 魔王上洛す-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+4ボタン+トラックボール
■発売日：2011年7月21日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：age、スズキド、風のヒューイ

カード追加から約一カ月。今月は新バージョンに対応したデッキ紹介に加え、トッププレイヤー「雲のジュウザ」君主のインタビューも掲載！

新着デッキ紹介

ここでは、情勢が目まぐるしく変化した戦場を勝ち抜くための、新たなデッキを紹介していくぞ！

先日実装された『戦国大戦-1570 魔王上洛す-』となって初のバージョンアップでは、多くの計略に細かく調整が加えられた。

ここでは、それに合わせて強化された武将や、引き続き力を発揮しそうな武将を中心に構成された新しいデッキを紹介していくぞ。また、紹介したデッキをアレンジするためのオススメパーツも紹介しているので、自分のプレイスタイルや、流行のデッキ対策など状況に応じて使い分ける参考にしてほしい。なお、多数調整が入ったものの、前号で紹介したデッキや、これまで中軸となっていたデッキも、まだまだ十分な力を持っている。新デッキを試してみるだけでなく、愛着のあるデッキに、今回紹介する武将を組み込んでのカスタマイズなどもおススメ。本誌を読んで最新の情報を収集し、戦国の乱世を制するのだ！

デッキ構築は、主力となる計略を決めてからパーツを選んでいこう。

今孔明デッキ

今孔明と称えられた天才軍師。織田家の新武将カード【SR】竹中半兵衛を主軸にしたデッキだ。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
織田033	【SR】前田利家	2.5	槍	9	3	気	又左無双槍(6)
織田048	【R】島左近	2.0	騎馬	7	7	–	奇襲(4)
織田052	【SR】竹中半兵衛	2.0	弓	5	11	城 制 魅	今孔明の軍法(5)
織田040	【UC】梁田政綱	1.5	槍	5	6	伏	前線への采配(4)
織田034	【SR】まつ	1.0	槍	2	4	魅	賢妻の手直し(3)

新計略の「今孔明の軍法」は、対象となる味方の部隊数に応じて計略効果が変わるという特殊なもの。計略使用時に自身の兵力が減ってしまうが、弓足軽なのでさほど気にならなく使いやすい。主に使いたいのは、武力上昇と移動速度上昇効果のある二部隊掛けと、武力上昇値の高い三部隊掛けだ。二部隊掛けは、速度上昇を活かした機動性のある戦術を、三部隊掛けは、ぶつかり合いをメインに使っていこう。さらに、士気に余裕がある場合は【SR】前田利家の計略も使うことで、よりせん滅力が増す。状況によって攻め方を変更できるテクニカルで面白いデッキなので、ぜひ一度試してほしい。

二部隊掛けと三部隊掛けの組み合わせは破壊力抜群。ここぞという場面で使っていこう。

このデッキを変えるには？

コストバランスを変更し、2コストの槍足軽を二枚入れるタイプも使いやすい。この編成のでは、三部隊掛けの総武力値が高くなるので、陣形相手のぶつかり合いなどに強くなるぞ。

瀬田に旗をデッキ

武田家の新カードとして【SR2】武田信玄が登場。新計略「瀬田に旗を」を使いこなして一旗あげよう！

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
武田047	【SR2】武田信玄	3.0	騎馬	8	12	城 魅	瀬田に旗を(6)
武田032	【R】原虎胤	2.0	槍	7	7	城	不屈の夜叉美濃(6)
武田012	【C】木曾義昌	1.5	騎馬	6	4	–	轟駆け(4)
武田037	【C】矢沢頼綱	1.5	槍	5	6	伏	覚悟の構え(3)
武田042	【UC】黄梅院	1.0	槍	2	3	魅	挑発(3)

【SR2】武田信玄は3コストで武力8、統率12、特技も攻城と魅力の二つを所持している、優秀なスペック誇るカードだ。そして計略「瀬田に旗を」は、自身が撤退する代わりに、範囲内の味方の武力と統率、移動速度を上昇させる強力な計略となっている。「瀬田に旗を」使用後は、状況にあわせて【C】木曽義昌の「轟駆け」でせん滅力を上げたり、【UC】黄梅院の「挑発」で、敵の主力部隊を孤立させてから撃破するという戦術が有効だ。

このデッキは、中盤まで劣勢でも、特技「城」を持つ武将が二部隊居るので、多少の劣勢でも終盤の虎口攻めでの逆転が十分可能だ。最後まで諦めず、勝利の旗をつかみ取ろう！

信玄の計略は、敵部隊に突入して、撤退する直前に計略を発動させる方法が効果的だ。

このデッキを変えるには？

1.5コストの武将をデッキに入れてバランスを取ってみるのもいいだろう。相手のデッキが統率低めであれば【UC】小島虎盛の「火牛の計」を狙う。「瀬田に旗を」を使うと一部隊減ってしまうので、最低でも五枚以上の編成がオススメだ。

戦国はみだし版

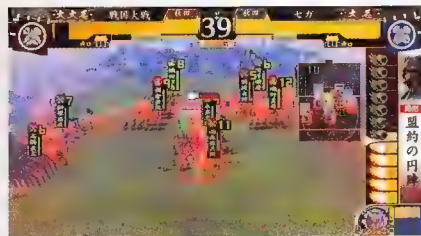
表内の略称:「コ」はコスト、「兵」は兵種、「武」は武力、「統」は統率、「騎馬」は騎馬隊、「鉄砲」は鉄砲隊、「槍」は槍足軽、「弓」は弓足軽、「城」は攻城、「気」は気合い、「制」は制圧、「伏」は伏兵、「柵」は防柵、「魅」は魅力の略になります。
今孔明デッキ補足:家宝の主効果にある「兵力アップ」を【SR】竹中半兵衛に装備させると「今孔明の軍法」を二回連続で使用しても撤退しないので、覚えておくといいだろう。

六枚雨森デッキ

浅井家の武将、【UC】雨森弥兵衛の計略を生かした六枚デッキ。新種の計略「罠」もあるのでうまく活用しよう。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
浅井朝倉 008	【UC】雨森弥兵衛	2.0	槍	7	6	城	盟約の円陣(5)
浅井朝倉 009	【UC】磯野員昌	2.0	騎馬	8	4	–	十一段崩し(5)
浅井朝倉 004	【UC】朝倉景鏡	1.5	騎馬	5	5	伏	火遁の罠(3)
浅井朝倉 014	【C】河合吉統	1.5	槍	4	7	制 気	金縛の呪い(4)
浅井朝倉 018	【C】高橋景業	1.0	槍	2	4	柵	力萎えの罠(3)
浅井朝倉 024	【C】前波吉継	1.0	槍	1	5	伏	火遁の罠(3)

【UC】雨森弥兵衛の計略「盟約の円陣」は、朝倉家の味方の部隊数が多いほど範囲が広がるという特殊な武力上昇系陣形。デッキ構築に多少の制限がかかるが、最大時の効果範囲は目を見張るもの。敵の端攻城を陣形内で足止めしつつ攻め上がるといった、通常の陣形では難しい特殊な攻め方が可能になるぞ。また、「盟約の円陣」に加え、もう一手ほしいときは、【UC】磯野員昌の「十一段崩し」が強力。二部隊の騎馬隊を、広い陣形内で有効活用し効率よくダメージを与えていこう。

また、爆発力の高い計略を持つデッキを相手にした場合は、【UC】朝倉景鏡、【C】前波吉継の「火遁の罠」で直接的なダメージを与えたり、【C】高橋景業の「力萎えの罠」で相手の武力を下げることができるので、応用力も高いデッキだ。

陣形の効果範囲を活かし、部隊を広げて攻め込むのが有効。枚数の少ないデッキを相手にした場合の端攻めも効果的だ。

このデッキを変えるには?

【C】山崎吉家の「力萎えの呪い」をで敵と味方の武力を下げた後、【UC】赤尾清綱の「流転の采配」で効果を打ち消し、味方の武力を上昇させるコンボ計略が非常に強力。六枚編成なので弓足軽を入れ、操作をシンプルにするのも有効だ。

浅井・朝倉二本槍デッキ

全勢力を見て、2.5コスト、武力9の槍足軽が二人いるのは浅井・朝倉家のみ! その武力を存分に活かせ!

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
浅井朝倉 010	【R】遠藤直経	2.5	槍	9	5	制 魅	縮地法(4)
浅井朝倉 026	【R】真柄直隆	2.5	槍	9	2	気	真柄の大太刀(5)
浅井朝倉 022	【UC】鳥居景近	1.5	騎馬	5	6	–	盟約の攻陣(5)
浅井朝倉 027	【C】宮部継潤	1.5	槍	5	6	–	盟約の援軍(5)
浅井朝倉 011	【SR】お市の方	1.0	弓	2	5	魅	流転の命運(4)

浅井・朝倉家の高武力の槍足軽を入れたデッキ。とにかく、主軸となる二人が非常に打たれ強いのがウリで、正面からのぶつかり合いでその力を存分に発揮してくれる。とはいえ、それだけでは強力な強化計略に押し負けるので、使いやすい陣形を持つ【UC】鳥居景近を加えた。

基本的な戦術は、【UC】鳥居景近の「盟約の攻陣」を使用した力押しから大筒奪取、攻城までつなげる。陣形ゆえに端攻めがやや苦手だが、相手が戦力を分散するなら、こちらはそのまま正面を突破して高武力槍足軽での強力な攻城を狙おう。端攻めをフォローするなら、【SR】お市の方の弓を当てるだけで十分。また、「盟約の攻陣」を使った上で、士気が余っているならば「盟約の援軍」で兵力を回復、槍足軽が苦手とする鉄砲隊に対しては【R】遠藤直経の「縮地法」で一気に接近するのが有効だ。

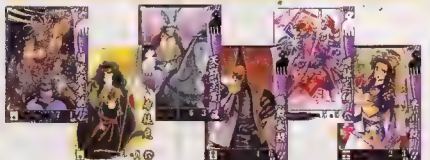
【UC】鳥居景近の「盟約の攻陣」と、【R】遠藤直経の「縮地法」の計略コンボは必要士気が低く使い上、武力も申し分ない。

このデッキを変えるには?

デッキタイプがガラリと変わるが、【R】真柄直隆と【C】宮部継潤を外してこの二枚を入れるのもアリ。こうすることで、自陣では「盟約の攻陣」、敵陣では「正義の進軍」と二つの陣形を使い分けることが可能だ。さらに、【SR】お市の方を槍足軽にすると使いやすい。

紅天女デッキ

必要士気と効果時間から考えると破格の効果とも言える「舞台・紅天女」を中心とした新しい今川単デッキ。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
今川 003	【R】朝比奈泰能	2.0	槍	7	1	気	精鋭武闘術(4)
SS 030	【SS】寿桂尼	1.5	弓	3	8	柵 魅	舞台・紅天女(5)
今川 004	【UC】天野景貫	1.5	騎馬	6	3	–	正兵の構え(4)
今川 014	【UC】鵜殿長照	1.5	槍	4	6	柵	精鋭への援軍(4)
今川 016	【C】岡部正綱	1.5	弓	5	5	–	精鋭遊撃術(4)
今川 030	【UC】早川殿	1.0	槍	2	3	魅	山津波の計(7)

【SS】寿桂尼の計略「舞台・紅天女」は、長時間武力と統率力が上がる陣形。これに【R】朝比奈泰能を加え、中盤以降での逆転を狙いを狙うデッキだ。

序盤は多少リードをされてもいいので、士気を溜め、カウントが60台になったら陣形を発動。さらに【R】朝比奈泰能の「精鋭武闘術」を使い、武力を上げていく。なるべく、家宝も【R】朝比奈泰能に装備させて戦力をアップさせたい。

後は、武力が上がるまで待ちながら士気を溜めつつ、「精鋭への援軍」でごり押しが可能な後半に勝負を挑む。相手に超絶強化などの、大きく武力を上昇させる計略が無く、爆発力が低いデッキでだった場合は、ある程度【R】朝比奈泰能の武力が上がったところで大筒を繰り返し奪取する戦術に切り替えていくのも有効だ。

序盤は多少の城ダメージを覚悟の上で自陣で城を守りつつ、武力が上がった中盤以降にゆっくりラインを上げていこう。

このデッキを変えるには?

この二枚に差し替えることで、中盤以降の逆転狙いではなく、制圧を使った大筒制圧デッキに変更可能だ。ひたすら「精鋭への援軍」で大筒奪取を狙い、士気に余裕がある場合は「上洛の幻」でごり押しを狙おう。

戦国はみだし版

浅井・朝倉二本槍デッキ補足: 【UC】鳥居景近の「盟約の攻陣」は陣形の範囲内に浅井家の武将が入っていると武力上昇値が高くなるという性質の計略。浅井朝倉勢力の中でも「浅井家」に所属している武将が範囲内に居ないと、真価を発揮できないので注意が必要。どちらに属しているかはカードの裏面に記載されているので、【UC】鳥居景近を入れたデッキを作るときは必ずチェックしよう。

1570年度も私が皆様の疑問に
バッチリ解決してみせますぞ!

戦国大戦Q&A

Q 忍がうまく見つけられんぞ! 一体奴らはどこに隠れているんだ!?

A 敵城からは見つけやすくなりましたが、武将からは発見されにくくなっておりますぞ!

特技「忍」は、以前に比べ敵城付近では発見されやすくなったが、敵武将に対しては発見されにくくなった。そのため、家宝の副効果で「槍長さアップ」×2を付けると、槍の動きは見えるものの、忍状態のまま槍撃が可能になる。

一見ネタのようだが、鉄砲や弓に狙われずに攻撃可能なので十分に強力だぞ。

オフィシャルバインダー用追加リフィル発売!

『戦国大戦』カードバインダー用追加リフィルが、ここでしか手に入らない特別なEXカードや、ゲーム内の音楽を集めた「オリジナルサウンドトラック」などの豪華セット内容で付きで1月20日に販売が決定した!

エンターブレインの通販サイトebten[http://ebten.jp/ar/]でも絶賛予約受け中だぞ。

読者プレゼント

P003を参照ください

Q 最新のVer1.11Aでは、どのような変更が入ったのだ?

A 基本システムから、計略の変更まで、多くの変更が入りましたぞ!

先日、ver1.11Aへのバージョンアップが実装され、一部の基本システムや数多くの計略内容が変更された。システム面では、大筒ダメージの減少や、低コストの攻城力減少、虎口ゲージの増加量アップなど、勝敗に直接関わる要素もあるので、見逃さないでほしい。また、計略の変更点も多いので、自分の使用しているカードや、流行のカードなどを戦場に出る前にチェックしておこう。次号では、変更されたシステム周りの検証も掲載していく予定だ。

Ver.1.11A変更点リスト

システム変更点	システム変更点	システム変更点
大筒のダメージ減少	【気合】の赤ゲージ残存量減少	城内での兵力回復量の減少
虎口ゲージの時間上昇速度増加	弓足軽の射程距離短縮	家宝副効果「弓射程」の射程距離短縮
1コスト、1.5コストの攻城力減少	出城時間の延長	部隊の旋回速度の調整

レア	計略名	勢力	武将名	調整内容	調整
R	大手柄	織田	毛利新助	効果時間延長	↑
C	貫通射撃	織田など	橋本一巴など	射程距離短縮	↓
UC	一斉射撃	織田など	堀秀など	効果時間延長	↑
SR	撹乱貫通射撃	織田	滝川一益	射程距離短縮	↓
R	頑固一鉄	織田	稲葉一鉄	効果時間短縮、武力上昇値減少	↓
SR	又左無双槍	織田	前田利家	効果時間短縮、タッチ間隔延長	↓
SR	天下布武	織田	織田信長	効果時間延長	↑
R	超弩級射撃	織田	池田恒興	ため中の移動速度上昇	↑
R	母衣衆の采配	織田	佐々成政	効果時間短縮、武力上昇値減少	↓
SR	賢妻の手直し	織田	まつ	効果時間短縮、武力上昇値減少	↓
UC	占領作戦	織田	安藤守就	効果時間短縮、武力上昇間隔延長	↓
R	イスパニア方陣	織田	丹羽長秀	効果時間延長	↑
SR	掛かれ柴田	織田	柴田勝家	効果時間延長	↑
UC	癒しの陣	織田	お鍋の方	兵力回復間隔延長、1回当たりの回復量上昇	→
R	山津波の計	織田	蜂須賀小六	ダメージ減少、範囲縮小	↓
R	遠射ち舞踊	織田	吉乃	射程距離延長	↑
R	陣頭攻撃	織田	蒲生氏郷	効果時間延長	↑
SR	大ふへん者	織田	前田慶次	効果時間短縮、追加武力上昇値減少、追加槍の長さ短縮	↓
R	無謀なる武	織田	本多忠勝	効果時間延長、武力上昇間隔短縮	↑
SR	無間射撃	織田	明智光秀	効果時間延長、兵力減少値低下	↑
UC	内助の功	織田	千代	効果時間延長、速度上昇値増加	↑
R	人間無骨	織田	森長可	効果時間延長　ため中移動速度上昇	↑
SR	今孔明の軍法	織田	竹中半兵衛	効果時間短縮、1部隊:武力上昇値上、 2部隊:武力上昇値減少、 4部隊以上:回復量上昇	↑
SR	布武継承	織田	織田信忠	武力上昇値減少	↓
R	有識故実	織田	細川藤孝	回復量上昇	↑
R	鶴翼の陣	織田	徳川家康	効果時間延長、計略中の自身移動速度UP	↑
SR	三段撃ち	織田	織田信長	計略時間短縮	↓
C	分断の調略	織田	武井夕庵	効果範囲縮小、武力低下・統率力低下値減少	↑
UC	忍法大長槍	武田	禰津神平	効果時間延長、槍の長さ延長	↑
UC	槍弾正	武田	保科正俊	武力上昇値増加	↑
UC	零距離射撃	武田	穴山梅雪	効果時間延長、武力上昇値増加	↑
UC	悍馬一閃	武田	土屋昌次	効果時間延長	↑
R	覚悟の采配	武田	武田信繁	効果時間延長	↑
R	火門の陣	武田	内藤昌豊	効果範囲拡大	↑
R	疾風の陣	武田	高坂昌信	効果時間短縮	↓
SR	忍法お色気	武田	望月千代女	効果範囲拡大	↑
R	忍法影縛り	武田	恭雲院	効果範囲拡大	↑
UC	水手断ち	武田	横田高松	効果範囲調整	↑
UC	方陣	武田など	一条信龍	効果範囲拡大	↑
SR	百火繚乱	武田	真田幸隆	ダメージ増加	↑
UC	火牛の計	武田	小畠虎盛など	ダメージ増加	↑
UC	挑発	武田	黄梅院など	効果時間調整、効果範囲縮小	↓
R	傾城舞踊	武田	諏訪姫	攻城間隔短縮	↑
C	影武者の術	武田	武田信廉	復活兵力値増加	↑
UC	血の渇き	武田	三枝守友	効果時間短縮、ダメージ値減少	→
R	赤備えの采配	武田	山県昌景	効果時間短縮、武力上昇値減少	↓
R	泰山の陣	武田	馬場信春	効果時間延長	↑
SR	猛進の陣	武田	武田勝頼	効果時間延長	↑
SR	瀬田に旗を	武田	武田信玄	武力上昇値増加	↑
R	疾風迅雷	[illegible]	水原親憲など	効果時間延長	↑
UC	突貫の構え	上杉	中条藤資など	武力上昇値減少	↓
SR	龍の如く	上杉	甘粕景持	速度上昇値減少、回復量減少	↓
R	鍾馗の銃弾	上杉	斎藤朝信	射程距離延長	↑
R	叛逆の銃弾	上杉	本庄繁長	武力上昇値増加、効果範囲調整	↑

レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整
SR	毘天の化身	上杉	上杉謙信	効果時間延長、速度上昇値増加、回復量増加	↑
C	援軍	[illegible]	本庄実乃	回復量増加	↑
R	慈愛の陣	[illegible]	綾姫	効果時間延長、回復間隔延長、1回当たりの回復量増加、効果範囲拡大	↑
SR	散華の陣	[illegible]	宇佐美定満	効果時間短縮	↓
SR	宿業の陣	[illegible]	長尾政景	効果時間短縮、統率力減少値増加	↓
UC	封印の術	[illegible]	絶姫	効果時間短縮	↓
R	転生舞踊	[illegible]	虎御前	回復量減少	↓
UC	悲恋の結末	[illegible]	伊勢姫	効果時間短縮	↑
UC	三方向射撃	[illegible]	上条政繁	効果時間延長、射角調整	↑
BSS	車懸りの陣	[illegible]	上杉謙信	効果時間短縮、陣後:回復量減少、陣前:ダメージ量増加	↓
UC	死闘の構え	[illegible]	松井宗信	武力上昇値減少、減少兵力増加	↓
R	精鋭槍撃術	今川	井伊直盛	効果時間延長	↑
C	精鋭遊撃術	[illegible]	岡部正綱	効果時間短縮、武力上昇値減少、速度上昇値減少	↓
R	精鋭武闘術	[illegible]	朝比奈泰能	武力上昇間隔延長	↓
SR	上洛の幻	[illegible]	今川義元	効果時間短縮、武力上昇値減少、減少兵力増加	↓
SR	不屈の采配	[illegible]	井伊直虎	効果時間延長	↑
SS	果てなき遊び場	[illegible]	今川義元	効果時間短縮、減少武力増加	↓
SR	忍従の陣	[illegible]	松平元康	効果時間延長	↑
R	蹴鞠シュート	[illegible]	今川氏真	はじき距離短縮、効果範囲縮小	↓
SR	消失の呪い	[illegible]	瀬名	効果範囲縮小	↓
SS	喝ッ!	[illegible]	太原雪斎	効果範囲縮小	↓
SS	大勢力の爆進陣	今川	今川義元	効果時間短縮	↓
SS	舞台・紅天女	今川	寿桂尼	効果時間短縮	↓
R	流転の構え	[illegible]	藤堂高虎	追加武力上昇値減少	↓
UC	十一段崩し	[illegible]	磯野員昌	効果時間短縮、武力・統率力減少間隔短縮	↓
UC	流転の采配	[illegible]	赤尾清綱	武力上昇値調整	↓
UC	盟約の攻陣	浅井	鳥居景近	効果時間延長	→
UC	盟約の円陣	[illegible]	雨森弥兵衛	効果時間短縮、効果範囲調整	↓
R	死なばもろとも	[illegible]	真柄直澄	効果範囲拡大	↑
SR	暗黒魔境	浅井	朝倉景健	効果時間延長	↑
R	鳥籠の陣	[illegible]	小少将	効果時間短縮、効果範囲縮小	↓
UC	堕落の陣	[illegible]	斎藤龍興	効果時間短縮、効果範囲縮小	↓
SR	正義の進軍	[illegible]	浅井長政	効果時間延長、自陣武力上昇値増加、効果範囲縮小	↑
SR	激励舞踊	[illegible]	茶々　など	士気上昇値減少	→
R	縮地法	浅井	遠藤直経	効果時間延長、影状態の移動速度上昇	↑
C	力萎えの罠	[illegible]	高橋景業	効果時間短縮、武力低下値減少、効果範囲縮小	↓
UC	封印の罠	[illegible]	浅井久政	効果時間延長	↑
UC	火遁の罠	[illegible]	朝倉景鏡など	効果範囲縮小、ダメージ値減少	↓
SR	岩石落とし	[illegible]	江　など	効果範囲調整、ダメージ値増加	↑
C	超気合の構え	[illegible]	超勝寺実照	効果時間延長、武力上昇増加	↑
R	阿修羅の銃弾	[illegible]	土橋守重	効果時間延長	↑
SR	乱れ八咫烏	[illegible]	雑賀孫市	効果時間延長、射程距離延長	↑
R	一蓮托生	[illegible]	鈴木佐太夫	敵部隊の武力上昇値減少	↑
SR	一向宗の采配	[illegible]	下間頼廉	効果時間短縮、武力上昇値減少	↓
R	雑賀の采配	[illegible]	鈴木重兼	効果時間延長、武力上昇値減少、効果範囲拡大	→
UC	脱兎の如く	[illegible]	願証寺証恵	速度上昇値増加	↑
SR	如来降臨	[illegible]	本願寺顕如	効果時間短縮、回復・ダメージ間隔延長、 1回当たりの回復・ダメージ値増加	→
UC	最期の構え	[illegible]	三好義賢	武力上昇値増加	↑
C	鶏卵の術	[illegible]	鳥屋尾満栄	効果時間短縮	↑
R	六角の陣	[illegible]	六角義賢	効果時間短縮、武力上昇値減少、効果範囲縮小	↓
R	混沌の匣	[illegible]	三好長慶	効果範囲拡大、統率力低下値減少	→
R	秘剣一之太刀	[illegible]	足利義輝	効果範囲縮小、ダメージ値減少	↓
SR	奥義之太刀	[illegible]	上泉信綱	ダメージ値上昇	↑
R	信長包囲網	[illegible]	足利義昭	効果時間延長、武力上昇値調整	→
UC	まきびしの罠	[illegible]	和田惟政	効果時間短縮、効果範囲縮小	↓

トップブレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第一回：雲のジュウザ

今回は『戦国大戦』のロケテ時からプレイを始めていた雲のジュウザ氏にインタビューしました！　もともと固定のデッキを持つタイプではない雲のジュウザ氏の雲ゆえのきまぐれさをご紹介していきます！

雲のジュウザ

──『戦国大戦』以外ではどのようなゲームをプレイしていましたか？

ジュウザ　『WCCF』と『三国志大戦』ですね。特に『三国志大戦』をよくプレイしてました。

──今も両方の『大戦』をプレイされているのですか？

ジュウザ　今は『戦国大戦』がメインですね。

──『戦国大戦』を始めるきっかけについて教えてください。

ジュウザ　知り合いに誘われて様子見のような感じで始めたんですが、気付いたら、どんどん自分からのめり込んでいくようになりました。

──IC名の由来について教えてください。

ジュウザ　漫画の『北斗の拳』が好きだからですね。雲のジュウザの強さもスタイルも好きなんです（笑）。

──ジュウザさんから見た、『戦国大戦』の魅力とはなんでしょうか？

ジュウザ　画質がすごく綺麗なことです（笑）。というのは、半分冗談ですが、やっぱり長くやるには重要だと思います。今までやっていたゲームとは違う部分があるんでそこも魅力の一つですね。

──普段は、どれくらいプレイしていますか？

ジュウザ　休みの日は30戦くらいですね。平日は3戦くらいです。仕事の終わる時間が遅いので。

──プレイするときはどのような感じですか？

ジュウザ　一人でやるときはかなり集中してますが、みんなとやるときは話しながらやってますよ。

──『戦国大戦』が稼働して約1年ですが、今までで一番、印象に残っていることはどんなことですか？

ジュウザ　SEGAさんの力の入れようですね。動画コンテンツやラジオの充実はすごくいいと思います。

──ライバル視している主君は居ますか？

ジュウザ　特には意識してませんが、同じ『北斗の拳』つながりの、五車星プレイヤーには負けたくありませんね（笑）。

──相手にして「うまい！」と思う君主が居たら教えてください。

ジュウザ　虎斗さんと、馬龍☆さんです。二人とも本当にうまいですね。

──現在のVer.1.1の感想をお聞かせください。

ジュウザ　9コストになってデッキも変わっていろいろなカードが使えるようになったのがいいですね。あと、ノックバックがすごく強いです。槍の穂先が出やすいんですよ！　突撃しにくいですよ！　そのノックバックのおかげで自分が苦手な【R】蜂須賀小六がどんどん出てきて困りますよ（笑）。

──新勢力に関してはいかがですか？

ジュウザ　追加は雨森家でしたっけ（笑）？　冗談はさておき、武家としての特色がよく出てると思います。浅井朝倉で計略も全然違うので。本願寺は面白い勢力ですね。ただ、騎馬隊はともかく槍足軽は欲しかったですね。あと、【SR】雑賀孫市もいつか使いたいです。特技・狙撃も優秀なので。

──ジュウザさんが今後、『戦国大戦』に望むことがあれば教えてください。

ジュウザ　いろいろなイベントをやってもらいたいですね。店舗大会も参加してみたいですし、全国大会も開催してほしいです！

──最後に読者の方に一言いただけますか。

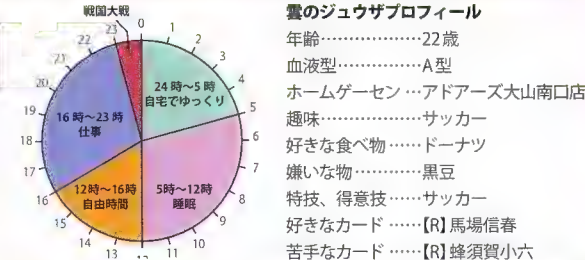
ジュウザ　これからもいろいろなデッキを使っていくので期待してててください！

雲のジュウザ主君人物像

基本的に、仕事の日はあまりプレイできないようだ。しかし、仕事明けでプレイする23時を超えてからの時間は"ジュウザタイム"として、一部のトッププレイヤーから恐れられているとか。どのカードも愛する姿勢は、初心者から上級者まで、さまざまな層のプレイヤーから支持されている。

戦国大戦
24時～5時　自宅でゆっくり
5時～12時　睡眠
12時～16時　自由時間
16時～23時　仕事

雲のジュウザプロフィール

年齢……………………22歳
血液型………………A型
ホームゲーセン…アドアーズ大山南口店
趣味…………………サッカー
好きな食べ物………ドーナツ
嫌いな物……………黒豆
特技、得意技………サッカー
好きなカード………【R】馬場信春
苦手なカード………【R】蜂須賀小六

雲のジュウザ直伝 泰山の陣デッキの極意

計略セリフがかっこいい【R】馬場信春の「泰山の陣」デッキをぜひとも使ってみてください！　大筒を占拠する姿はまさに動かざること山のごとし……ってな！

武家	兵種	武将名	武	統	特技
武田	槍足軽	原虎胤	7	7	城
武田	弓足軽	小山田信茂	7	8	
武田	弓足軽	馬場信春	7	10	制 気
武田	騎馬隊	里美	5	4	魅
武田	槍足軽	三条夫人	2	4	魅

雲のジュウザ的デッキ採用理由

【R】馬場信春　かっこいいですよね！
【R】原虎胤　城持ちとスペックです。
【C】里美　速度アップは重要です！　あと魅力も！
【R】小山田信茂　【R】馬場信春との相性のよさですね。
【C】三条夫人　「撹乱の術」は高性能です。

極意 壱　序盤は割り切りが必要。その分、中盤以降に逆転!!

序盤の大筒制圧戦は負けてもいいです。伏兵も鉄砲隊も居ないので開幕は、やや苦手なので。序盤の基本的な攻め方は、大筒に乗るようにカードを設置し、弓がすぐに届くよう配置します。相手の伏兵を暴いて、中盤以降、部隊を落さないようにするのも重要ですね。ここで無理して大筒を取るよりも2、3回目の大筒制圧戦を連続で取ることを意識しましょう。中盤は必ず大筒の上に部隊がいるようにします。また、このデッキは守りが強くないので、必ず大筒制圧戦を仕掛けることが重要です。それでも守りが必要な場合は【R】小山田信茂の「挑発」を有効に使って攻城を阻止しましょう。大筒に乗ったら、【R】馬場信春の「泰山の陣」を使います。槍部隊武力＋4くらいになったら動き出しても大丈夫ですよ。

極意 弐　序盤は割り切りが必要。その分、中盤以降に逆転!!

終盤も大筒上に部隊を配置します。やはり大筒制圧デッキなので終盤でも守りの場面は作りたくないです。【R】原虎胤の計略も意識し、虎口も狙いたいですね。終盤での守りに徹しないといけない場面では、【R】馬場信春の統率を活かすため、自陣城門前に【R】馬場信春を設置し、相手の虎口を防ぎます。こういう場面の統率10は心強いですね。

極意 参　家宝は副効果を優先。【弓射程×2】の魅力！

家宝の選択として、弓主体デッキの定番ですが、【弓射程×2】が付いた家宝がおススメです。このデッキに関しては主効果より、副効果に重きを置いて選んでいます。というか、このデッキを使い始めたきっかけが、【弓射程×2】家宝の獲得だったので（笑）。

※雲のジュウザ主君の直筆サインが入ったAime（未登録）＋αセットを、3名様にプレゼント！　ご希望の方は3ページの読者プレゼントコーナーをご参照ください。

ギャルズ☆アイランド☆萌え魂

特別編 ナコルル魂

今月も大好評の「ナコルル魂」第三弾は鈴平ひろ先生が登場！　鈴平先生ならではのシンプルながら完成度の高いナコルルにはさすがの一言!?　元祖『侍スピリッツ』をミチーフにした先生ならではの魅力をご覧あれ♪

三号連続企画第三弾は鈴平ひろ先生！

ラフスケッチ

SNKプレイモアからのコメント

ナコルル第三弾！　本当に本当にありがとうございます。雪降る中に佇むナコルルの可憐さには一発ノックアウト。「その瞳からは、森や動物を慈しむ彼女の優しさが……」と、頭の中で思いを巡らせて――。それだけで小一時間ぐらい費やせてしまいそうです。この連載企画ではさまざまなナコルルと出会うことができ、胸一杯です。これからも、応援よろしくお願いします。

鈴平ひろ先生からのコメント

ナコルル特集ということで御呼ばれしました、二度目まして、鈴平ひろです。やはり格闘ゲームブーム直撃世代としてはナコルルは大きな存在の一人なので描かせてもらえてうれしかったです。ちょっとコッテリした質感で仕上げましたがさらっとした水彩風にもしたかったですね。まぁ、ナコルルなら何度でも描きたいですがw

PRESENT

サイン入り色紙プレゼント！
希望者は3ページの応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！

次回の萌え魂は「七瀬葵」先生が登場!! お楽しみに!!

アルカディアノベル第15弾

桃ノ木アオのムチャぶり

小説：名波シュン　イラスト：藤丸あお

本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!!　もし、手から波動拳が出せたら……。男子ならだれだって夢見るそれをかなえた主人公。【DOLL】って何？　【消去】って……？　格芸クラスに転入し、一躍時の人になった主人公に襲いかかる試練と災難！　ループする世界と登場人物、そして主人公が巻き込まれる非実在的事件の数々に注目!!

本編のあらすじ

いよいよ近づいてきた「対抗戦」。未来を先読みできるアオさんの「永遠を見通す禁書(アカシックレコード)」とキョウヘイのガー不超絶飛び道具「魔導拳」を最大限に生かすためにはお互いの円滑な意思疎通が必須。関西にある「柿ノ木学園」と雌雄を決するその日に備えるため、純情天然アオさんが主人公、キョウヘイ宅へやって来た！　美少女が押し入れに住まうという現状にたじろぐキョウヘイであったが、やがて二人は心を通い合わせ始める。ただし、「桃ノ木学園」では不純異性交遊は校則違反。男として、キョウヘイはこのピンチをどう乗り越えるのか!？

「対戦相手(デュエリスト)は、それぞれ開始線に付いてください。反則はありませんが、危険と判断した場合、審判員が武演台に上がることがあります」

アオさんは、青い髪の毛を後ろで束ねて、ポニーテールにしていた。髪型一つで、女の子はこんなにも変わるものなのか。今までに見たことがない、凛々しさを纏っている。

「ハロウ。少年。初めましての方がいいかna？　oreの名前は紅色紅也(べにいろべにや)。」

にやけながら、ザンバラ頭の紅也が語る。

「実は君と会うのは二度目なんだけどne。君は覚えてないかもしれないなぁ～。oreはよく覚えてるんだけど。君が喜ぶ顔とか、愕然とする顔とか、とっても楽しかったんだyo」

「だから、もう一度自己紹介をしておこう。と思って。oreが今年の柿ノ木学園【MASTER】なの。興奮すると、ろれつが回らなくなるのがたまに傷なんだけどさ、どうか許しておくれyo？」

知るか、そんなこと。

「それで、今日の「対戦」は【MASTER】と【DOLL】のタッグマッチで行なわれるワケだga」

そうだな、俺が【MASTER】で、アオさんが【DOLL】だ。

「俺の【DOLL】を紹介しなくちゃな。見て驚くなよYO」

……。

「こいつが俺の【DOLL】、泉岳寺アキラだYO。AHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA……!!」

武演台の影から俺たちの目の前に、父さんが現れる。

「Hyahyahya……!!　OMOSIRO杉る！　感Doのご対面DAYONEEEE……!!」

……。

そうか。

分かった。

もういいのか？

「HA……？」

だから、分かったって。

俺はオマエを「消去(デリート)」して、父さんを取り戻す。

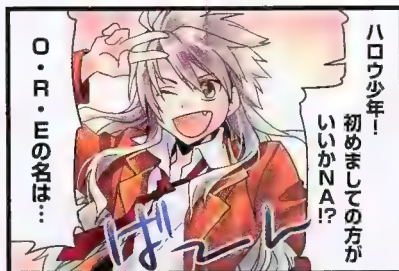
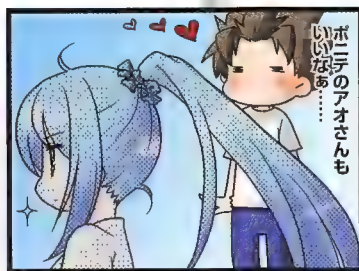
かかってこい、クソヤロウ。

怒りなんて、とっくに通り超している。

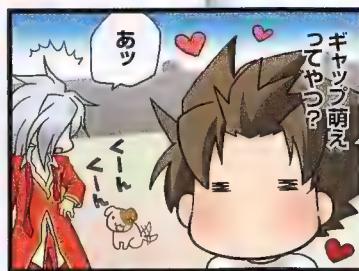
俺はあいつに、魔導拳を、当てる。

（本文より抜粋）

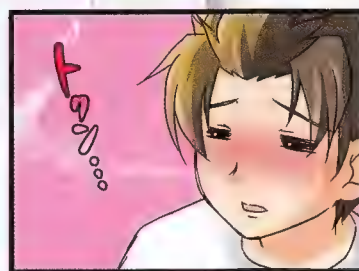
著者の戯れ言 1

毎度こんにちは！　名波シュンです。長らく続けて来た「ムチャぶり」シリーズも残すところあと3回！　意外な展開、血みどろの一大バトル、そしてエンディングへとこれから一直線で進んで行きます！　そしてそろそろ次回作の構想にも入らないと……？　読者の皆さんより「こんな話が読んでみたい!」などありましたら、ぜひぜひお便り下さいませ。

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場

あ、あて菜さんがポニーテールにしてる!!
エロい!!
エロいってなんだよ…
ヒソヒソ
あざとい
何言わせてんだよ
わかったよ いつもの髪型に戻すよ!!
ひとコマ余ったので でこさんがポニーテールになります
あざとい!!

ポニテってリアルではあまり見かけない髪形の一つですね。下手をするとツインテールより見かけないかも。それじゃいかんですよ! 振り向いたポニテで顔面ビシリとしてくれないといかんですよ! (IKa)

ポニテのアオさんもいいなぁ……
ギャップ萌えってやつ??
あッ
くーんくーん
どちたNO〜 野良犬Kunでちゅか〜
こんなトコ入って来ちゃDameでちょ〜
トクン…

紅色紅也くんはやっぱり名前に紅が二つも入ってるから生まれながらにしてパーソナルカラーが決まっちゃったことに人生のフラストレーションを抱えているのかな? かな? (幸宮チノ)

ハロウ少年! 初めましての方がいいかNA!?
O・R・Eの名は…
知るか そんな事
名乗らせろよ!! 失礼だろっ
聞いてないよ
頼んでません
でっでもORE対戦者だし…っ
UWA——N! ひどいYO——っ
名前くらい聞いてYO——!!
対戦者戦意喪失のため泉岳寺の勝利——

キョウヘイ君とアオさんは、きっとものすごい天然系ドSだと思うんですよ。紅也君はきっと、さびしんぼうM。そんな勝手なイメージで今回は描いてみました(笑)。(八木ゆかり)

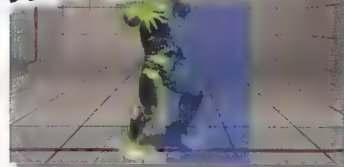
twitter 特別企画 公式アカウントのRT(リツイート)で 特製図書カード大プレゼント!!

編集部からまさかの大プレゼント!

「アルカディアノベル」新作解禁時(毎月第二金曜日)からアルカディア公式アカウント(http://twitter.com/arcadiamag)の関連ツイートをリツイートされた方の中から抽選で20名様に、特製図書カードプレゼント! 更新日に乞うご期待!

アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト
http://www.famitsu.com/novel/#arc にて
毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

※更新日は変更になることがあります。

著者の戯れ言 2
この号が出る事にはそろそろ夏も終わりでしょうか。しかし息つくヒマもなく闘劇決勝大会が! 個人的にはうしじまいい肉さんのコスプレでおなじみ(?)の「BBCS2」に注目。闘劇といえばチーム戦のイメージがありますが、一瞬で決着が決まるシングル戦も楽しそう! 優勝はマコトかヴァルケンかラムダ……あとそれからカルルかノエルと鋭く予測します! えへ。 ツイッターアドレス→http://twitter.com/NANAMI_syun

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（マジアカ、痛筐体選手権）
カイゼルちくわ:P081-084（グレスケ、SG闘劇、大瀑布）

まだまだ暑い毎日が続いておりますが、暑さだったら投稿コーナーアフロだって負けとりゃあせん！ と、鼻息を荒くしつつも、モノクロページではシケギャグ闘劇が開催中の清涼感。

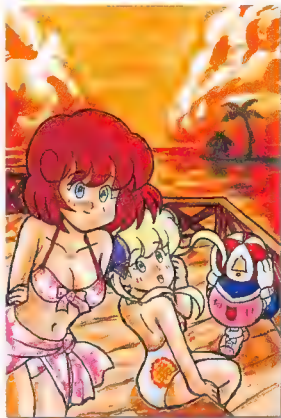
今月のACE！

（埼玉県　涼風君）

アフロCMYK

世界のE.本田がちゃんこを食いまくれと言うのなら、アフロCMYKへはカラーイラストを送りまくれと言わざるを得ないのが当コーナー。

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆帰ってきたゲセンのヒーロー。
実際に働くのは地球人の我らですが！

（青森県　五森セキさん）
☆ゾンビと骨と吸血鬼の三つ巴。
これで晩夏の残暑も乗り切りの助！

（奈良県　てつみん君）
☆暮れゆく夏に、ちょっぴりたそがれ。と言いつつ、どんぶり島は常夏風味。

（千葉県　ひよこさん）
H『Project DIVA』稼動一周年記念ボカロ大集合！
こうしてみると、やはり個性的な方々だなあと再認識。

（広島県　るうやさん）
☆その戦士が旅する新たな大地からは、懐かしい鍵盤の音が聴こえてきたのでした。

（千葉県　前川泉さん）
☆永遠のライバルたちの燃え太郎対決が夏さえも燃やし尽くすから秋が来るのか!?

（東京都　豆乃さん）
Hまだまだアツイぜ『クロスレイド』！
そのぶん、ニーソを履かぬことで涼しげにするの図式。

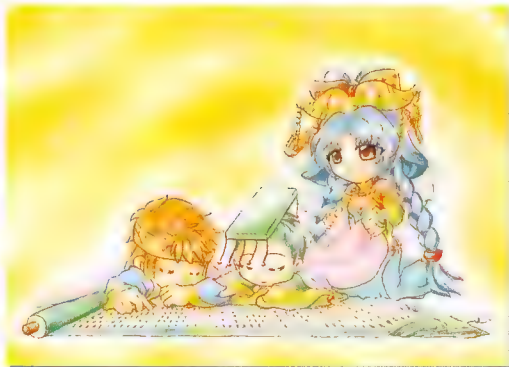
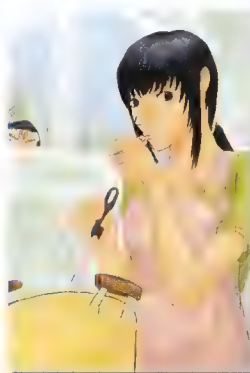
アフロッ Pick Up　じっちゃん想いの魔法使い！

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
H英雄と呼ばれる大魔導師を祖父に持ち、そんな英雄の愛機ガンダルフを勝手に駆り大空を舞う片田舎の娘っ子、その名はチッター！　名作縦シュー『魔法大作戦』シリーズにて、都会へ憧れ元気に家出する姿などに出会えるほか、他タイトルへもゲストで（隠しキャラともいう）出演していたりもするので、気になる御仁はチェックしてみるといいだろう。この夏は（もう終わるけど）キミもゲーセンで（今時なかなか置いてないだろうだろうけど）、英雄のじっちゃんですら腰を抜かすシュテギ界屈指の天然娘とあーくしゅ！

A-Fro回覧板　「ハイ、みんな注目～」と、金曜八時の先生モノマネをしてみるも文字面だけでは伝わらなかった。さて、掲載作品に付いているAマークはナイスボムだった投稿の証。A-Fro特製図書カードが否が応にも送りつけられちゃうぞ！　また、投稿者の方がホームページをお持ちの場合はHマークでお知らせ。本誌公式サイトの投稿者リンクから、レッツらアクセス！　→http://arcadiamagazine.com

（宮城県　はなやか涼子君）
☆フィナーレを飾った『悠久の車輪』より、大集合のカーテンコール。サービスは終了しようとも、悠車ギルド魂は永遠にネクロポリッシア！

（神奈川県　葵ひなた君）
Hアフ倫へ挑戦状をたたき付けるべくノーバスタオル湯煙ガードVerが届くも、やはりアフ倫的には余裕のアウトだったのでこちらを掲載していきたい今日このごろ。

（宮城県　天河さん）
☆いつの時代も、秋の夜長は読書ーる。風邪など召されぬよう、そっと優しさ一枚。

（神奈川県　茶草君）
☆忍法色紙での投稿でござーるの巻。小犬丸の忍術にとっては朝飯前！

（大阪府　muro君）
☆『バーチャ』より、朝食の準備をするアオイと麻雀忍者（笑）。これを機に、チャーバー部が発足するぐらい投稿こないかなあ。

（東京都　シーナ・エマナ君）
☆シナモン研究所のドッグ内にて、パチリ。毎日欠かさぬメンテナンスが島の平和を守るのです。

（北海道　犬飼多美代さん）
☆『KOF SKY STAGE』より、燃やしながらも涼しげな一枚。やはりこの季節は、地べたで戦うより空を飛ぶに限ーる。

（大阪府　YU☆3君）
H安定感のあるけしからなっぷりであるなあ。こうなったら、モルガンとやぶさめ対決をせざるを得ないこともない！

（山口県　水縹ロコさん）
H追加モジュリでネコサイバーが！
さっそくお祝いのアイスパーティ。

（茨城県　ボルシチさん）
☆闘ってばかりじゃ身が持たない。
今日はちょっとだけリラックス。

アフロツ Pick Up　ダンシングお嬢様！

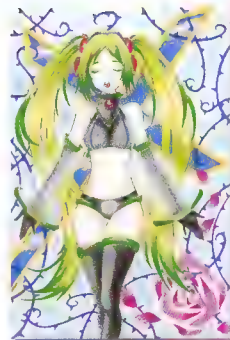
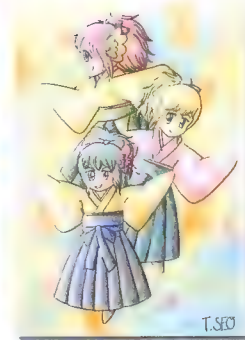
（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆近代『DDR』シリーズが誇るお嬢様系女子高生、YUNI。初登場タイトルは『DDR SuperNOVA 2』で、その後新作へと登場するたびにイメージのガラリと変わったコスチュームを披露してくれている、オシャレに敏感な（一部屋敷を抜け出すための変装アリ）ニューヨーカーだ。ほかにも魅力的なプレイヤーキャラは多いので、未体験の方は冬に稼動予定の最新作が出る前に予習をオススメ！

（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗ染まる紅葉にアンニュイなルキノ君。
一分のスキも無い組み合わせといえよう。……ナヌ!?

（福岡県　皐月トミィさん）
☆ナツイ季節はぬるくなる水使いより、氷使いで冷やしんす！ ハガキ裏のイラストで久しぶりにカルロを見た、というか思い出され（笑）。

A-Fro回覧板　先月号で、今年も「三つ巴バトル」がそろそろだけど競技種目を考えるのがめんどーなので皆様からのアイデアを募集するぜヘイ！　といった旨のお知らせをいたしましたが、クリスマス投稿や年賀イラストを大量にいただける時期に開催するぐらいなら年明けの開催でいいのではないか？　と、今さら気が付いたアフロヅです。というわけで、今月も候補案を大募集いたしまうー！（←タイプミスも何のその）

(福岡県　武術師某さん)
☆男子バージョンも加わったけど、
女子獣半分だってまだまだ暴れ足りない！

(新潟県　相ヶ瀬満さん)
☆大自然がくれた姉妹へのやすらぎ。
それは落ち葉が舞い散る秋のカムイコタンで。

(福岡県　ありあさん)
☆その歌声は何よりも強い力。
それはまぶたを閉じても見える世界。

(愛知県　瀬尾啄也さん)
Ⓗ各種タイトルで活躍するSigSig〜ず。
七転び八起きの精神で前進あるのみ！

(大阪府　徹さん)
☆まるでT☆K☆Bのように見えるのは服のシワ！
くれぐれも服のシワなので各自留意するように！

(東京都　大沼ヨシザネさん)
☆早いもので『エヌアイン』稼働からもう一年。
せっかくだから、ちょっぴりドレッシー。

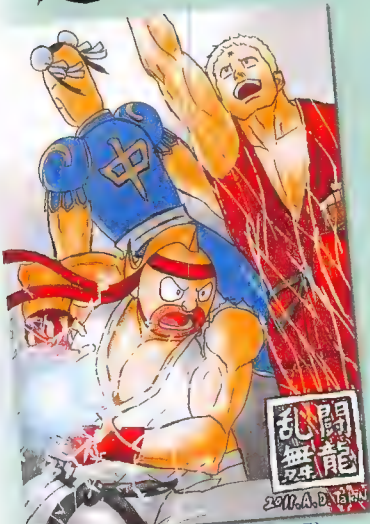
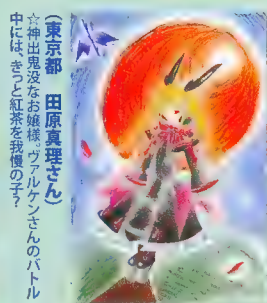
(宮城県　リッチー・ロート君)
☆ギャルアイ萌え魂のナコルル特集もいよいよ今月まで。ちょっぴり残念？

(宮城県　餅介君)
☆闇にまぎれる疾風迅雷のワーウルフ。
そのさまは、まるで空を自在に飛び回るどう猛な鷹のごとし。

闘劇決勝へカウントダウン！

魁!! 格闘塾

闘劇決勝大会も目前に迫り、ますます盛り上がる格ゲー投稿！　夏が終わろうと、その熱はスパーキンの一途なのであるッ！

(東京都　田原真理さん)
☆神出鬼没なお嬢様、ヴァルケンさんのバトル中には、きっと紅茶を我慢の子？

(神奈川県　西河"kodA.Y.U."貴教君)
☆キン肉マンがリュウならテリーはケン！
春麗役についてはNo.135のMMターボネタアル。
アトーッ！

(静岡県　小鳥遊みどろさん)
Ⓗ夏の水分補給は、糖分に気を使って水！　これでよりいっそう、さわやかな汗もかけようもんでさあ。

(東京都　シアカーン君)
☆嵐を起こす系異世界魔女、クティ様。
退屈しのぎに余念の無いオ・ト・シ・ゴ・ロ！

(群馬県　レトキザン君)
☆ハツラツトンファーからカオティクス産ゴスロリミサイラーまで、カオスっ子がそろっとるぜよ！

かおすこ団あふろ支店仮営業中！！

A-Fro回覧板　新作タイトルの恩恵もあってか、格ゲー系の投稿量が増えてイキオイに乗る「魁!!　格闘塾」。だが、それに甘んじていていいのだろうか！　いい気がする！　いい気はするけど、『アクアパッツァ』の単独コーナー「BUONO! AQUAPAZZA」など、タイトルごとに投稿が集まれば独立だってできーる風味！　さしあたって今月は、『カオスコード』コーナー「かおすこ団」が支店を出しかけ中だっちゃ。

頭脳の汗をかきましょう!
マジアカ美術倶楽部

お久しぶりの登板となった“マジアカ美術室”。残暑に負けず、激しい頭脳戦を戦い抜きましょう!

（埼玉県　ヨネヌマさん）
☆もうひと頑張りで残暑も終わり。心頭滅却していきましょう。

（宮城県　銀漢君）
☆生徒最強のバストゆえに映えるポージングといえましょう!

（東京都　やなせゆうさん）
☆クールビューティー頂上決戦!? 冷めた目線で見下されたい2大巨頭です。

開催！シケギャグ闘劇2012

残暑を完全コールドする恒例の問題企画、シケギャグ闘劇が今年もやってきた！　今年も問題作目白押しで、担当が憤怒のあまりNEXTに目覚めてしまうなどもう大変。

1（大阪府　ムンク園山さん）
☆シケギャグ闘劇一番手はムンク園山さんの重々しいロープローから。へっ、響きやがるぜ。

三国志大戦 × pixiv
A-Froからイベントのお知らせ!

三国志大戦イラストコンテスト 第2弾　開催中!!

セガ『三国志大戦』とイラストコミュニケーションサービス「pixiv（ピクシブ）」（http://www.pixiv.net/）のコラボレーション企画がただいま開催中!　皆の者、投稿すべし!

参加方法

1　テーマ:「四季」（冬または春）
2　pixivにおいて、以下に定めるタグを設定してイラストをpixivに投稿してください。

タグ:三国志大戦コンテスト2

以上の内容をもって、応募受付完了となります。

投稿形式

WEB投稿時のサイズは自由です（※カラー形式はRGBで投稿してください）。
ただし受賞者の方は「縦2560pixel×横1920pixel、350dpi（RGB）psd形式」出作品データのご提出をお願いいたします。

●投稿数:
1点以上複数作品の投稿可能
（ただし、同じ作品を複数投稿することはできません）

期間

8月22日（月）
～9月26日（月）23:59まで

選考方法

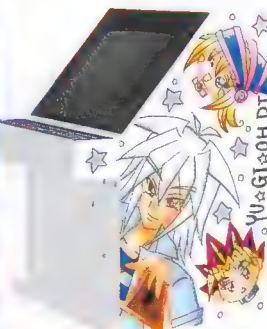
コンテスト投稿作品については、一次選考の後、厳正なる最終審査を行ない、入賞作品を決定します。

入選作品は「三国志大戦.NET」で配信されるゾ!

※入選作品については、規定の原稿料をお支払いし、イラストを買い取らせていただきます。

痛筐体選手権2011WGP

前回大好評だった痛筐体選手権第二弾!　今回も個性に富んだデザインが大集合してまっせ!　いつか実際に作ってみたいものよ!

（新潟県　佐倉信士君）
☆正統派痛筐体の血脈!　エグゼリカは痛車にも合いそうな素材ですよね。

（福岡県　赤松セリさん）
☆札魂ER専用痛筐体!　でもキッズカードの筐体ってみんな異様にハデですよね（笑）。

（神奈川県　黒坂カオル君）
☆使える必殺技はミッドナイドブリスのみという強烈な一台。嫁にするかされるかの負けられない戦いじゃあああ。

（新潟県　コンポジ君）
☆とか言いつつ、動いているのが女性キャラクターばかりというオチがつくとかNE。

（福岡県　宇月絵夢さん）
☆『マジカルドロップ』をあしらった痛筐体!　全タロットそろうと壮観かもしれませんね。

新企画「きまぐれチョイ足し道」募集開始!

時代に敏感なA-Froが送る次のステキ企画、それが“きまぐれチョイ足し道”!　ルールは簡単、毎月発表されるお題のチョイ足し要素を、読者諸氏が用意した素材に加えてみてはどうか。第一回目のお題は「野生」!　どのような素材を用意するかは皆様の自由なので、上記のお題をチョイ足しした作品をお待ちしております!

A-Fro回覧板　今月から募集開始の“きまぐれチョイ足し道”ですが、作品の他にも「チョイ足しするお題」も募集します!　“鼻眼鏡”や“付けまつげ”といったアイテム的なものから、“合格発表”や“ケータイ圏外”という事象的なものまで、足して楽しげなお題もお待ちしております。第一回のお題の「野生」ですが、くれぐれも野性味セクシーないろはさんなどを送ってこないように!

アフログレースケール。

そろそろ残暑も終わり気味、すぐに読書の秋、食欲の秋、そしてゲーセンの秋がやってくる気配。そんなドキワク感を抱きつつ、つれづれとゲーセンライフを楽しむゲーマー諸氏の憩いと投稿の場。それがこのモノクロ通常区、「グレスケ」なのです。

（鳥取県　コニャック君）

（山口県　TEN HEAD君）
☆突き動かす、生きる意志を持つ者の意地。現実、因果、そして回帰へ……斑鳩は行く。

ビバ、創作意欲！アケゲーを日常に

No.135のラベンダー畑の話とはちょっと違うかもしれませんが、最近、ゲームの楽曲やキャラクターをモチーフにした創作品を作る事にはまってます。

特にメインで遊んでいるゲームが音ゲーなので、音ゲーの楽曲やジャケットイラストやイメージカラーなどなどをネックレスやストラップにし、ゲーセンに行くときに付けていくのが最近のお気に入りです。

ただ、材料費がゲームプレー以上にかさむのが問題です……。

（埼玉県　ぽるさん）

☆山田無識庵道楽斎君の、ラベンダーを庭に植えて名曲「ラベンダーの咲く庭」を再現するという試みの投稿に続き、ぽるさん以外からもいろいろなアケゲー再現の試みのお話をいただきました！　アケゲー現実化祭り、開催の流れですかい!?

感想投稿旋風！『アクパ』特集編

『アクアパッツァ』、数年振りにアーケードの2D格ゲーをクリアできました！　お礼にマルチの頭をナデナデしたい。

（兵庫県　牙竜君）

☆さっそくおめでとうございます！　レバーをマルチに見立て、存分にナデナデしてあげるといいだろう。

『アクパ』も某バーサスシリーズのように、追加追加で30、40といわず、アケ格ゲー最多キャラ目指してほしいのぅ。

（東京都　リリリリチー君）

☆むしろアクアプラス作品全キャラ出演でどーすかエクサムさん！

『アクアパッツァ』をやってみたいのですが、キャラが女の子ばかりで、抵抗があります。先日、嫁にも「このゲームはやらないで」と言われました。

2Dでシステムも面白そうなので、やってみたいのですが……自分と嫁を納得させるには、どうしたらよいでしょうか？

（埼玉県　やっぱこれだね～君）

☆お二人そろって、アクアプラス作品漬けになるとか……？　このご夫婦を引きずり込む（コラ）名案求む。

まーりゃん先輩に、はわわと言わせたいです（笑）

（神奈川県　まだアナログ君）

☆それはもう、プレイヤーとしてもファンとしても一大義務かとッ!!

疑問質問気軽にカモン！

教えてアフロディーテ

アフロヅやほかの読者の皆さんが、投稿関連の質問にお答えする当方。今回は葉緑隊長君の質問「色鉛筆作品を投稿する際の注意点」に対する解答が！

色鉛筆（パステル）での作品制作のノウハウ

オイラは色鉛筆ではなくパステルを使うのですが、オイラの場合、まず下書きをし、2Bor4Bの鉛筆で主線を深くなぞり、一回定着スプレーをかけて一日ほど乾かします。その後パステルで着色しますが、やはり色鉛筆同様、気持ち濃い目に着色します。そして最後にまた定着スプレーをかけて乾かして完成……という形になります。

ちなみにオイラはマンガの原稿用紙の無地バージョンを使っていますが、投稿する時には色移り防止＆型崩れ防止のために、補強用の厚紙を封筒に入れてますよ～！

こんなアドバイスで、お役に立てませんでしたらすいません……。お互いアルカディアを盛り上げていきましょう！

（新潟県　コンポジ君）

☆色鉛筆に限らず、どの画材を使う際でも主線の確保は大事ですな！　コンポジ君のように定着スプレーを使用することで、色鉛筆やパステルなどの画材を使った作品の耐久度はまったく違ってきます。さらに厚紙のほか、雨対策にビニール袋やサランラップを併用すれば完璧です！

皆様からの質問等、お待ちしております！

（愛媛県　煮モノ君）
☆意外と知られざる名作横STG、『エアバスター』。音楽や多重スクロールはもちろん、1面ボスなど演出も秀逸！

MMT

いつもは最後に控える「MMT」が、今回はこんなところに出現。今月はここでA-Froを読むのをやめておけという神の啓示かと思いきや、単に次ページから「SG闘劇」が始まる構成上の理由なのでしたよ。

（茨城県　吉本正（仮名）君）

（大阪府　作左君）

↑（高知県　こんま君）
☆広いイケス（筐体）に魚類大はしゃぎ。

↑（神奈川県　草薙鷹丸さん）
☆OK、レバーも経済も回したらァ!!

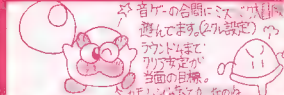
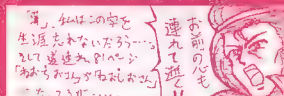
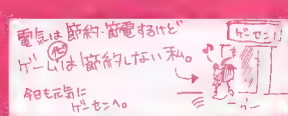
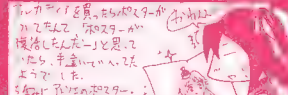
↑（鳥取県　青い肉汁君）
☆主役の名はヒポポ。鈍足のカバさん。

↑（広島県　温井川天祐さん）
☆本屋さんの粋なはからいです。多分。

↑（奈良県　てつみん君）

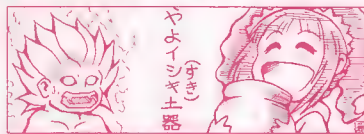
↑（福島県　森岡泉さん）

アフロ川柳怪のお題

先月から始まった新コーナー「アフロ川柳怪」、第一回のお題「秋のシャドルー」の投稿は次回さっそくご紹介しますが、ここでは第二回のお題を先立ってお伝えします。次のお題は、「サウスタウン」！なんかサウスタウンっぽければ割と何でもいいフリーダム空間ですので、5･7･5の川柳をお気軽にお寄せくだされ！　例:サウスタウン　今日もどこかで　「許るさーん」

今年もなぜか大盛況で氷点下

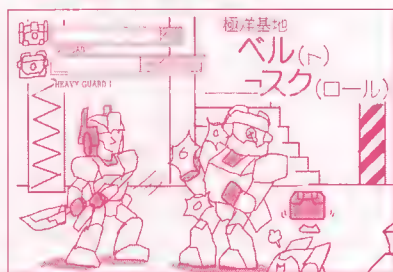
SG ［logo］ -SIKE GAG BATTLE OPERA- 2011

A-Fro伝統芸、シケギャグ（SG）。一見ただの駄洒落などのギャグに見えて、数秒～数分後（場合によっては数年後）脳がその真の意図を受信し、悔しいやらシケてるやら寒いやらとなる禁断のギャグ……。その頂点を決める戦いを、担当的には体調悪くなるから（本当）イヤだけど今年も開幕!!　担当のコメント部分は後で読むのが、SGを楽しむコツです。

野試合枠

2（群馬県　NAGA君）
☆狂オシキ鬼とかけたとは、仏様でも気付くめぇ。

3（島根県　ダンシングおりん君）
☆つけるタレは無論、凍結凝固しておろう。

格ゲー以外の大乱闘枠

4（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆まぁ、関雲長といいますから、うん（以下規制）しょっぱなから超ひでぇコメントする担当を許して！（逃）

5（神奈川県　shadowさん）
Ⓗ『ボダブレ』新マップが、早くもシケの戦場に！
密かにマップのサブタイも「凍て付く戦陣」である事実。

6（千葉県　ヒビクーガ君）
☆まさかの格闘勢、『ダラ外』に乱入。
どの作品の性能のTホークなのかが超重要。

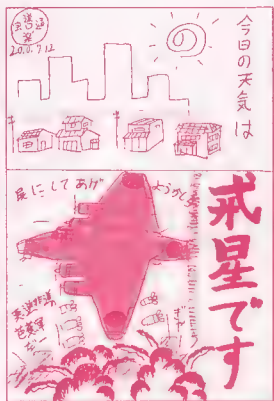
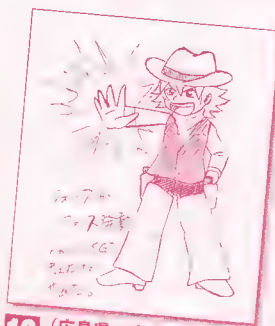
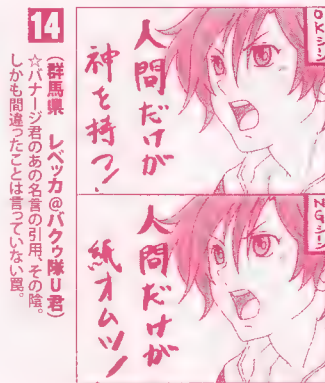
7（神奈川県　へっぽこP君）
☆そもそも1コマ目の「呼んできました」で、嫌な悪寒を感じなかったのかね水瀬君。

8（兵庫県　アルルハイジさん）
☆SGなのに心温まる、ふとした日常。でもよく見ると、返事の鳴き声もSG。

9（千葉県　蒼樹さん）
☆よりによって老練ゲルト爺がこの格好。だれかプラズマキャノンで溶かしといて！

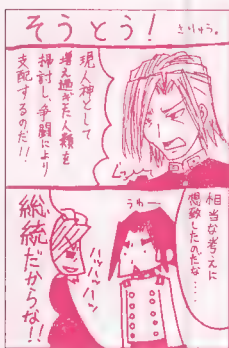
10（新潟県　葛篭きりやさん）
☆安定の丸刈り秘密公開!
でも刈った髪は戻らない!

もっと……シケ寒くなれよ!!

11（神奈川県　未虎さん）
☆張飛のセリフで、常にこの絵が浮かぶ。読者がそんな病になったら未虎さん一人勝ち。

12（富山県　山田無識庵SG斎君）
☆「赤い刀」のあのお方が、青い空を往く！それはまさに爆撃日和であったという。

13（広島県　文月裕さん）
☆こちらは作品保護用の紙に、ひそかに描いてあった作品。
SG者は……逃がさぬッ!!

14（群馬県　レベッカ@バクゥ隊U君）
☆バナージ君のあの名言の引用、その陰。しかも間違ったことは言っていない罠。

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

☆格ゲー枠☆

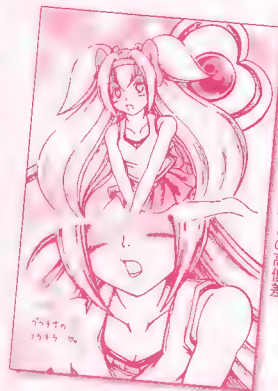
15 （熊本県　エレ金哲君）
☆全コマにツッコミ＆見どころ満載。この唐突感こそ……シケギャグよ。

16 （福岡県　あまどれあさ君）
☆ハザマからの3HITコンボが入った！ オードソックス（誤字）な連続技ですな。

17 （愛媛県　同ネタ多数!?バクレッツ丸さん）
☆同ネタは皆無だった『ホームアローン』。後ろでモルガンとリアンノンが狙って……。

18 （滋賀県　ドリー虫アタ一君）
☆ついにSG闘劇にもポロリ枠が!? クレジット音などどうでもええ！

史上初！　ネタ被りミラクル4
大プラチナ枠

今回なんと、SGのネタ被り作品が4枚も出るというSG史上初の珍事が!!　というワケで、そんな被ラーを全員公開処刑じゃ。

19 （東京都　良月君）
☆昨年のSG優勝者が、まさかのこの恥ずかし枠に!? 闘劇には……魔物が住んでおる。

20 （福井県　もとみち君）
☆不埒な後姿にドッキドキの予感。パンツの柄にはノータッチの方針で。

21 （愛知県　御影道行君）
☆1コマ目でちょっとドキッとさせられつつも、結局最後にシケが待つこの高低差

22 （東京都　QQQ君）
☆最後は被りネタすべて搭載の、こちらをはさらし首。何か大変って、同ネタ四つに対して別コメント考えることだよ！

どうしても寒からしめたいヤツがいる

23 （千葉県　紗竜海斗さん）
☆タイトルが某軽音アニメっぽい点も、総統の相当なお考え。コレデヨイ。

24 （大阪府　せのお東君）
☆唐突に一緒になるこの展開が超人間。ジャガノは地味にミュータントじゃないけど！

25 （長野県　LEG君）
☆待たされた怒りで、ついSGも出る。後のお仕置きへの布石である。

26 （東京都　「タイトルデモ参照」大宮豪君）
☆素直にデモを参照してきてくれた人には、残念ながらその分シケが増すとしかいえない。

27 （大阪府　作左君）
☆最後は感動の長編作品で、閉会といたします。無論、その感動は最後の一コマだけで台無しだがな！

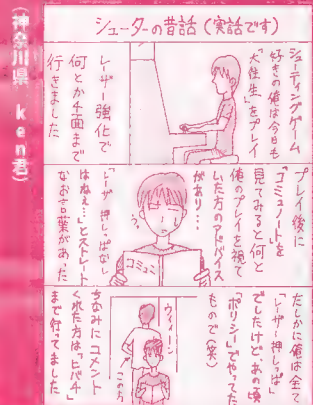
シケ投票、大募集!!

[illegible] 編集作業を始めた当日から、急に関東で気温が5月下旬並みになったのも、決して偶然ではないでしょう。

それはさておき今年のSG闘劇でも、皆さんの投票でナンバーワンSGチャンプを選出いたします！　一番シケ寒かった作品を一つ選び、その作品の番号（1～27）を投稿作品の裏面の片隅や、アンケートハガキの自由欄などに「SG投票」と併せて明記しつつ記入して、9月中旬の締め切り日までにお送りください。あなたの一票が、SG王者を決めるッ!!

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

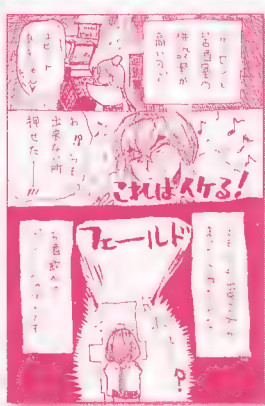
アルカディア大瀑布

モノクロページの[illegible]地帯、いつもの[illegible]系&リビドー系投稿の集合地、それがこの「大瀑布」だという事実は、テストには出ないけど大事っぽいことで世界的にも有名だとかウソとか。

（神奈川県　ken君）

A-Fro漫画道場

マンガが読める幸せを、マンガが描ける幸せに！　そんなランクアップは無関係ですが、当方はアーケードネタマンガの祭典的場所です。

（神奈川県　ヤサーサ改めTAKE02君）
☆怒涛の勢いでの新キャラ参戦の巻。というか、ブーメラン仲間って……。

No134のその後

（東京都　かのこさん）
☆ほろ酔い音ゲー、新鮮な感覚ですよ！　おおっと『DDR』はやめておくんだ。

（静岡県　桜井ハズキさん）
☆魔法少女どころかいきなりボス級。さしもの契約朱雀さんでも無理竜！

ラ・餓狼マン

謎っぽくてヒーローっぽくも一応ある、僕らの味方ラ・餓狼マン！　日本チームの合体超人・日の丸戦隊との戦いはなんとなく佳境のあたりへ!?

（熊本県　ヤングムーン様ありがとうございました!!オドマシラン君）
☆No.134でヤングムーン君が伝授した技が!?　シケギャグの件はフランス紳士なら忘れるんだ。

ありし日のギース様回想録

決戦（多分）を前に、ギースとの過去がよみがえる。実際に飛べたおかげで、この後生きていたのでは。

アフレコ共和国

今はさらば！
第一部ここに完！

イメージキャラクター作／
[illegible]県　はなやか涼子君

お題マンガにセリフを入れる当方に、多くの投稿ありがとう！　そして毎月キャラを描き続けてくれたはなやか氏に、総員最敬礼ッ!!

（石川県　二代目SB1号君）
☆ほぼノンフィクション、とのことで、……え、ノンフィクション……？（汗）

（長野県　LEG君）
☆ああ、よく偶然本棚から出てくるというあの伝説の……。
今すぐ、今すぐ火計の準備をッ!!

（埼玉県　AC30号君）
☆多分その戦場には、「ヘルバウッ……なっ!?」と叫びながら吹き飛ぶ歩兵の姿があったのです……。

（栃木県　@kira君）
☆「赤松さんといえばこのネタ」とのことで……。その様、またドシフン諦めてなかったんかい！

第二部開始までイメトレしつつ待て!!

Shake The アフロッ

ちくわ　アタマイターイ、アタマイタイヨー。

げっつ☆　あ、あの皇帝が！　よく居る横シューのボスキャラのような、胎児姿勢でうわ言を!?

ケソ　今年もSG闘劇を担当させられ、うれしさのあまり幼児退行を起こしている微笑ましい光景ダヨー。

げっつ☆　今の2行にうれしさが皆無なのですぞ!?

ケソ　まぁそれはさておき、皆さんSG闘劇への投票シクヨロ！　票少なくて同率1位とか寒いしNE。

げっつ☆　アフレコ共和国終了に伴い、大瀑布のリビドーコーナー各種にもぜひご投稿くださいケロ！

編集ヤエ　今月はリビドーコーナーはお休みしてますが、実はヱ村とブリセルの投稿が結構……。

ちくわ　（がばっ）ヱ村と聞いた私が大復活!!

他一同　すごい漢だ……（哀れむ目で）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**9月16日（金）必着！**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目

連載第16回 パワーアップラブ。

シューティング業界の孤高の人、トライアングル・サービス藤野社長がゲーム作りのノウハウを伝授するコラム。前号より引き続き“実践編”、その2回目をお届けする。初心者と上級者が共存して楽しめるようなゲームは、実現できるのか？　というテーマで思索します。そのための仕様はどうあるべきか？　ゲームの開発者はいつもこんなプロセスでアイデアをひねり出しているのです。

そうだ、シューティングゲームを作ろうじゃないか！［仕様その1］

前回はゲームの大まかな方向性を考えました。そこで決めた大枠の方針「難易度やプレイ時間をプレイヤーが選択（回避）可能な仕組みを備えたシューティング」をどうやって実現するかを今回は考えてみます。まずはいくつかアイデアを出してみましょう。

■［1］ある条件を満たすとワープエリアが登場する

特定の敵や地上構造物をある順番で壊すとスペシャルボーナスがある作りにしておいて、さらに難しい条件を満たすとワープゾーンが出現するというのはどうだろう？　それがプレイヤーの積極的な行動によって実現可能ならばアリかもしれない。条件を満たすとゲームの進行速度が変化するような実装もできそう。

上級者にとっては、序盤ステージを何度も繰り返すのは「飽き」にもつながるならば、プレイヤーの技術によって、ワープできるようになれば解決か？

■［2］アイテムの取得によってステージクリアを可能にする

特定の敵や敵編隊などを倒すと出現するアイテムでステージクリアを可能にするのはどうだろう？　全50ステージぐらいのボリュームのあるゲームならばそういったアイテムを取得して「ラッキー」って感じがするが、全5～6ステージ程度のゲームの場合はありがたい感じがしないのでは、という懸念も。ゲームを遊びたいのに、途中の遊びを放棄するような印象を与えそうなので、これは何か違う気がする。アイテムによって極端に自機が強くなり、少しの時間“無双状態”を味わえるゲームは過去にヒットしたことがある。そういった手段をうまく取り入れてゲーム時間の調整をするのはいいかもしれない。「アイテムによってステージクリアを容易にする」といった考え方ならうまく実装できそうだ。

アイテムをどれだけ集められるかどうかも、初心者と上級者を判別する尺度となる。パワーアップの仕組みと絡めることで、何かできないか？

■［3］ミスすればするほど自機がパワーアップする

パワーアップタイプのゲームの場合、ミスをするとパワーダウンするペナルティがあったりするが、逆にミスをするほど、極端にパワーアップしてゲーム攻略が簡単になるのはどうだろう？　逆転の発想。ただし、ミスをすればするほどメリットがあるのはプレイヤースキルが上がる楽しみを無くしてしまうだろうから、ミスした場合とミスしなかった場合のメリットデメリットのバランスを取る必要がある。ミスをすると馬鹿みたく極端にパワーアップする状態は見たい気もする。今までのシューティングゲームとは違うゲーム性があるかもしれない。

■［4］ミスをすると次のステージに進む

当社のシューティングゲーム『エクスジール』のステージ4「escape」では、ほかのステージには存在するボスが居ません。ここは次々に登場する障害物を破壊すると背景のスクロール速度が上がっていき、危機度が増してゆく状況から逃げ出すステージです。ほかのステージはミスした場合その場復活しますが、このステージだけミスをした時「ステージオーバー」となり次のステージへスキップします。『エクスジール』の場合はゲームスピードに緩急を付けるためにそのようなステージを入れました。この仕組みを全体の半分のステージで、ボーナスステージ的な感じで実現すると、ちょっと毛色の違うシューティングになる気がします。

ちなみにすべてのステージを「ステージオーバー」的な作りにすると当社の『シューティング技能検定』になります。全10～20ステージぐらいの構成で普通っぽいシューティングゲームのスタイルで、すべての面でステージオーバーのゲームを作ったとしても、『シューティング技能検定』より面白くなる気がしない……。

ステージオーバーの仕組みを取り入れることで、容易にだれでもいろんなステージを楽しめるようになるが……。（左：『エクスジール』、右：『シューティング技能検定』）

［「仕様」思案のまとめ］

［1］と［2］と［4］は過去のゲームですでに実現されているので、どのような感じのゲームになるのか何となく想像できます。［3］の「ミスをすると極端にパワーアップするゲーム」は成立するのか？　私が知らないだけかもしれませんが、そういったゲームをプレイした覚えがないのでこれを検討してみます。今までにそういったゲームが無いということは、それは面白くないからなのかもしれないし、まだそこに面白さを見い出した人が居なかっただけかもしれない。

すでに発明されたものをうまく作って新しいものを作り出そう。わざわざ同じ発明に時間を掛けるのは時間の無駄……つまり『車輪の再発明はするべきでは無い』といった考え方もあります。これはソフトウェア技術の世界でよく聞く話ですが、ソフトウェア技術やゲームデザイン技術であってもそもそも実証・体感してみないことには「何が良くて何が悪いのか」、「問題点は何なのか」、はたまた「その先には何があるのか」といったことを判断するための血肉となる経験は得られません。

そんなわけで次回は［3］の「ミスをすればミスするほどパワーアップするシューティングゲーム」は、果たして成立するのか？　試作して考察してみよう！　仕様編のその2の予定です。

「ミスをするほどパワーアップ」仕様のイメージ

ノーミス

上級者は腕で勝負！　といった感じ。苦労に見合うメリットをどのようにするか？

残機ラスト1！

難しいからやられる、だったら極端なパワーアップを与えることで楽しめないか？

次回予告 今回で仕様の大まかな概要が決まりました。ただし、本当にそれが正しいかどうかは試してみなければ分からない!?　というわけで、次回は実際に試作ゲームを作って検証（予定）。いいアイデアも「ゲームとして楽しい」、「楽しくなる可能性がある」ことが見出せなければ、実を結びません。藤野社長のチャレンジともいえる大胆な仕様は、果たして……？　乞うご期待！（編集部）

ウメハラコラム 道

常に格ゲーに対して、ポジティブに取り組むウメハラ。全国の悩めるプレイヤーも、ウメハラ流の視点で眺めてみればきっと格ゲーライフが楽しくなる！　強くなる！　今月の質問もウメハラは見事に解決します！

●今月の質問●

知識が増えると手が出しづらくなりました。

（質問者：女々しいさん）

ウメハラ
2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ
「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZERO（団体戦優勝など。

対戦経験を積めば積むほど、「やっていいこと」、「悪いこと」が見えてくる。だけど、それが必ずしも「強さ」に結び付くとは限らない!?

几帳面な人ほど陥りやすい悩み 何を意識すればいい？

自分は『スパⅣ AE』稼働をきっかけに「ストリートファイター」シリーズを始めました。今では知識も増えて読み合いも楽しんでいます。

しかし、知識が増えた分、相手に対して「あの技もダメ、コレもダメ」と手が出しづらくなりました。この問題はどのように考えれば解決できるのでしょうか？

（三重県　女々しいさん）

ウメハラ（以下 ウ）：モリカワさんもかなり長い間、この人のような悩みを持ってたんじゃない？
モリカワ（以下 モ）：そうですねー。最近ようやく悟りを開いて無我の境地に到達しましたけどね。
ウ：そりゃすごい（笑）。大器晩成ってやつですか（笑）。
モ：実際は対戦中にあれこれ考えるのをやめただけなんですけどね。
ウ：いや、大きな成長だと思いますよ。すごい、よく頑張った。
モ：俺みたいに知識を取り入れることを最優先してる人って、その分、情報の処理に時間が掛かっちゃうんだよね。大量に得た情報をスムーズに処理できるようになるには、相当な数の対戦をこなさないといけない。
ウ：そうだね。以前コラムでも書いたけど、強いやつほど細かいことは後回しにするからね。この人は多分、几帳面な人なんじゃないかな？　普段から整理整頓ができてないと気になるとか、考えずに行動するのが嫌いだったりとか。
モ：そうかもね。俺も昔は割と思うがままにプレイしてたんだけど、格ゲーへの理解が深まるにつれて「今のは本当にベストの選択だったのか？　たまたま当たったけど本当に正しい行動だったのか？」とかいちいち考えちゃうようになっちゃった（笑）。すべての行動を意識してできるのが一番強いんじゃないか、と思っていたのもある。でも、そういう思考が癖になると、散々対戦して知り尽くしたゲームでしか、次々変わっていく局面に頭が追い付かないんだよね。
ウ：真面目な人ほどそうなりやすいかもね。でも、格ゲーはそれだと勝てないよね。几帳面な性格なのは悪いことじゃないけど、格ゲーで対戦するってのは非日常だから。それを意識していないといつまでたってもモリカワさんのような悟りは開けない（笑）。
モ：自分でも、大して深く考えてなかった時代の方が全然勝ってたな、というのは分かってたし、いちいち対戦中に考えててもしょうがないなって思ってはいたんだけど、そういうプレイスタイルみたいなものを諦め切れなかったんだよね。できる限り納得して勝ちたいと。んでまあ「もういいや」ってなったのがやっと最近（笑）。でも、非日常だということを意識するってのはいいセリフだね。格ゲーをプレイしているときのような感覚で日常生活は送れないけど、格ゲーをやっているときに日常の感覚でもダメだもんね。
ウ：そうそう。格ゲーやってるときに目付きが危なくなるやつ多いじゃん（笑）。道歩いてるときにあんな目付きしてたら捕まるよな（笑）。
モ：確かに（笑）。でも、そのくらい集中しろ、と？
ウ：まあ、そういうこと。この人は、普段から間違いが無いよう計画的に行動してるんじゃないかな？　だから、格ゲーでも間違いが無いように行動しようとする。でも、格ゲーには計画を練ってる時間は無いし、間違いが無いか確認する時間も無い。危険を承知で踏み込んだり場合によっては一点読みで危ない行動をしたりもする。
モ：日常で一点読みすることなんて絶対無いもんな（笑）。
ウ：それと、対戦に集中することに遠慮があるのかもしれない。対戦に集中すると無言になるから、それが気まずいなと感じる人はなかなか集中できないでしょ。
モ：確かに友達同士で対戦してると煽り合ったりするけど、気まずい雰囲気になるのを避けるためってのはあるもんね。
ウ：でしょ？　でも、集中してるときはこの人だって迷わないはずだよ。だれにでも経験あると思うけど本当に集中してるときって気持ちいいもんでしょ。そして、それを邪魔されるのって不快だよね。
モ：確かにそうだね。
ウ：ところが迷いってやつは集中を途切れさせちゃう。だから、どんなに優柔不断な人でも集中しているときには迷わないもんだよ。
モ：なるほどねー。じゃあ全国のモリカワ型思考の人たちへのアドバイスをお願いします。
ウ：そうだなー、まず大事なのは自分は戦いをしてるんだって意識することじゃないかな。それが格ゲーを非日常にする第一歩な気がする。
モ：「戦いだと意識するということ」とは具体的には？
ウ：得しようと思えば損をする可能性があるんだと受け入れることだね。
モ：つまり、どんな行動にもリスクはあると。
ウ：そういうこと。ところが、これを分かってねー甘ちゃんが多いんだわ。
モ：頭では分かってても本心から受け入れてる人って意外と少ないのかもね。自分だけは殴られずに殴りたいみたいな。
ウ：そうそう。まあ初めはだれもがそう思うし、そういう理想があるから攻略を頑張るっていうのもあるからね。
モ：その辺のバランスは本当に難しいよね。
ウ：うん。でも、それこそがだいご味だよね。格ゲーってのは理想と現実のバランスをいかに取っていくかっていうゲームだから。
モ：おっ！　なんかいい感じのセリフが来ましたねー。
ウ：あっ、やっぱり？　今の良かったよね？　今月も冴えてんなー。
モ：はいはい。それに、普段から必死に対戦についてあれこれ考えちゃう真面目な人ほど、レバーを持ったら意識して何も考えないようにするくらいでいいのかもね……こんなところですかね？
ウ：あっ、最後にもう一つだけ。格ゲーに集中してるときの自分は、普段あれこれ考えている自分よりもはるかにすごいことをやっている。そう考えてもらいたいですね。つまり無意識な状態の自分を信頼する。はい、またいいこと言った。
モ：はい、ありがとうございました（笑）。

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara Official Site　http://www.daigothebeast.com/

楽しみながら強くなる
そんな上達法はアリ？

いつも楽しく拝見しています。私は『スパⅣ』を始めたばかりの初心者です。友人の試合などを観戦していると、とても楽しくて「格闘ゲームって面白い！」と思うのですが、いざ自分がプレイすると上手にキャラを使いこなせず、プレイが全く楽しめません。格闘ゲームを楽しみながら上手になる方法はありますか？

（静岡県　Primiさん）

モ：この質問は女性からですね。
ウ：へー、女性からって初めてじゃない？ しかし、女性らしい質問だな。楽しみながら痩せるダイエット法的な（笑）。
モ：ふざけてますよね。そんな方法は無いに決まってます。さあウメハラさんからも言ってやってください。
ウ：え？　どういうこと？
モ：いや、だからいつものように容赦無く質問者をぶった斬ってくださいよ。さあ早くいつものように。
ウ：いや、そんなキャラでもないだろ。ていうかモリカワさんの意外な一面を見ました。女性には厳しいと。
モ：僕は間違ってないです。苦しい思いをしたからこそ得られる喜びは大きくなるのです。腹減ってるときに食う飯はうまいでしょう！　どうですか！
ウ：いや、まあそうですけど。
モ：格ゲーもそれと同じです。連続技などのテクニックを習得するのは大変かもしれません。でも、そこがいいのです。苦しいことに喜びを見い出せないなら格ゲーやる資格無し！　はい！　次の質問。
ウ：いやいや、格ゲーだってちゃんと楽しみながら上達できますよ。あなた、今日は無駄に厳しいですね。
モ：そうですかぁ？　いつもと一緒ですけどねぇ。当たり前のことを言ってるだけです。
ウ：まあまあ。アドバイスがあるから聞いてもらえますか？
モ：どうぞ。
ウ：多分この人は自分と他人を比べる性格なんだと思うんですよ。でも、格ゲー初心者が自分と他人を比べたら自分の欠点ばかり目に付くに決まってます。だから、この人が格ゲーを楽しむ上で大事なことは自分だけの物差しを持つこと。他人と比べてどうかではなく、昨日の自分と比べてどうかだけを考える。そうすれば成長が実感できるから、楽しく上達できるでしょ。他人と比べるのはもっとうまくなってからでいいです。どうですかこの意見は。
モ：……なかなかいいですね（笑）。
ウ：でしょ（笑）。

EVO2011
今年の闘いを振り返って

モ：編集からEVOについて語ってくれとのことです。
ウ：はいはい。分かりました。
モ：3連覇ならなかったですねー。
ウ：そうねー。まあ今回は日本人が多かったし、厳しいだろうなとは思ってたけどね。
モ：日本人には負けなかったよね？
ウ：うん。でも、過去のEVOでは「広く浅くキャラ対策をする」ことを大事にしてたけど、今回は日本人が大勢参加したから一部のキャラクターを重点的に対策する必要があった。その練習過程が間違ってたとは思わないけど、前回のEVOと比べると対策不足のキャラが多いなと感じてた。案の定、対戦経験の少ないキャラに負けちゃったね。
モ：なるほど。ちなみに重点的に対策してたキャラってのは？
ウ：ユンとフェイロン。結果としては金デヴと当たっただけだったけど。まあ、練習の甲斐あって勝てたから良かった。
モ：ラグが結構あったんじゃないかって話をよく聞くけど、実際の試合環境はどうだったの？
ウ：うん。結構あったね（笑）。でも条件は皆一緒だからね。
モ：でも、海外のプレイヤーはあまり影響を受けてないような印象だったけど？
ウ：それはあるね。日本と違って海外の大会は家庭用だけだから、大会によってプレイ環境が違うのは当然って思ってるみたい。常にラグが無い環境でプレイできる日本人は悪環境に弱いのかもしれないね。ふ～どはよく勝ったよな（笑）。
モ：なるほど。そういや『マヴカプ3』も出てたよね？
ウ：一応、日本人の中では一番長生きしたみたいです（笑）。
モ：あっそういうレベル（笑）。結構練習してたんじゃないの？
ウ：最初はね。でも、対戦経験は少なかったね。ある日、夕方からトレモ（トレーニングモード）しながら対戦待ち受けしてたんだけど全然対戦できないわけ。うっかり寝ちゃったんだけど、乱入音で目が覚めて時計見たら3時間くらいたってた。そのときを境にあのゲームで対戦するのは諦めた（笑）。
モ：うーん、そりゃ無理も無いな（笑）。んじゃコンボ練習だけしてたの？
ウ：そうだね。まあそれもラグでオジャンですよ（笑）。まあどっちにしても負けてたけど。
モ：悲しい話だな（笑）。ほかにEVOで印象に残ったことは？
ウ：マッドキャッツのサイン会は大変だったなー。最終日は2時間ぶっ続け。
モ：2時間!?　せめて試合の後にしてもらえばよかったのに。そんだけ書けばあのヘタクソなサインもうまくなるわな（笑）。
ウ：最近「吾」の字だけはちょっと自信が出てきたからね（笑）。まあ、さすがに疲れたけど、それも含めてスポンサーになってもらってるわけだから。それに大勢の人にサインを求められてうれしい気持ちもあるし。ほかの出来事としては、EVOの到着日に俺が行方不明だと思われてたってことくらいかね。
モ：はあ？　あんた今年でいくつですかぁ？　何で行方不明になるの。
ウ：いや、行方不明じゃないよ。ちゃんと自分の部屋に居た。ただ単に連絡が取れなかっただけ。
モ：それがそもそもおかしくね？　携帯つながんねーの？
ウ：まあ、そういうことになりますよね。
モ：それはあなたが悪いよね。準備不足ってやつです。その気になれば海外用の携帯だってあるのだから。
ウ：いや待て。俺は悪くない。1ミリも悪くない。EVO行く直前にわざわざ携帯買い換えたんだから。
モ：海外で使える携帯買わなきゃ意味無いだろーが。
ウ：いや、店員にちゃんと言ったんだよ。海外で使える携帯くださいって。実際サンフランシスコの空港では使えたんだよなー。それがラスベガスではなぜか圏外。被害者ですよ、私は。
モ：ふーん。まあそういうことにしときますか。
ウ：んじゃ、今回はこんなところで

俺にゲーム

アーケードゲームへの熱すぎるほどの愛情を「これでもか！」とばかりに語りまくる当コーナー、「俺にゲームを語らせろ」。今回はゲーメスト杯『餓狼伝説2』覇者であるマグナマ吟氏の登場だ！

餓狼伝説2 ―新たなる闘い―

■メーカー：SNK（現SNKプレイモア）
■ジャンル：アクションスポーツ
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働：1992年12月
■使用基板：MVS
■移植版：Wii（バーチャルコンソール）、PS3/PSP（PlayStation®Store）など

今月のゲーム野郎

ゲームライター／編集者 **マグナマ吟**

元週刊ファミ通の編集者だった[illegible]。スポーツだったりをやっていた人。フリーランスとして雑誌・書籍の執筆、編集や、ライブ配信、[illegible]行業を営む。ちなみに、『WC[illegible]』は[illegible]るのでとダメ出しされ、一時的に[illegible]

やり込み度：世界で一番
超裂破弾を出す度：毎試合につき1回
挑発：1,000,000回以上
斬影拳で移動した回数：10,000回以上
[illegible]

時代に逆行した!?　斬新なゲームシステム

1992年といえば、エアジョーダンを筆頭としたハイテクスニーカーやGショックが大流行。交通機関では新幹線のぞみが登場し、東京－大阪間が約2時間半で移動できるようになるなど、加速度的に進化していたあのころ（シャツはぎりぎりタックインの時代だけど）。ゲームセンターでは前年度に稼働し、革命的大ヒットとなった『ストリートファイターII』（以下ストII）ブームに乗り、多種多様な対戦格闘ゲームが稼働する、まさに格闘ゲーム戦国時代。そんな中、地味ながらもひときわ異彩を放っていたのが『餓狼伝説2 -新たなる闘い-』だった。

SNKの100メガショック（といってもその半分は音源との噂）シリーズ第二弾として華々しくリリースされた『餓狼伝説2』は、1レバーに、パンチ攻撃、キック攻撃に強弱が付けられる4ボタンで、個性豊かな8人のキャラクターが操作できる。当時、全盛だった『ストリートファイターIIダッシュ』（以下ストII'）が12人だったことを考えれば物足りなさはあったものの、前作『餓狼伝説』で任意に行なえなかったライン移動が可能になり、吹き飛ばし攻撃やバックダッシュ、『龍虎の拳』でさりげなく盛り込まれていた避け攻撃や超必殺技など、『ストII』シリーズとは一線を画すシステムが満載だった。そのなかでも特に斬新だったのが、連続技が存在しないこと。当時の対戦格闘ゲームのほとんどは、『ストII』を踏襲したものばかりで、連続技は基本システムとして組み込まれていた。しかし、そんな時代の流れに逆らうかのごとく、連続技が存在しなかったのである。しかし、連続技が無い＝そう快感に欠けるという図式は成立しなかった。なぜなら、通常技に小回りが利き、かつ、ほぼすべての通常技が必殺技でキャンセルできたことや、ライン移動、避け攻撃による、ほかの格闘ゲームとはひと味もふた味も違った、地味ながらも奥深い駆け引きと、独特なリズム感が味わえたのである。そして僕は当時、そのチャレンジ精神旺盛なSNKに共感し、賑わいを見せる『ストII'』を横目に、あえてキャラバランスの悪い『龍虎の拳』で対戦を行なうなど、物珍しい目で見られていた。また、当時通っていた、高田馬場ゲームセンター「ゆうゆう」の仲間たちが、同じく『龍虎の拳』でSNK作品に強く惹かれ、連日対戦に明け暮れていたこともあり、そのこともさらに『餓狼伝説2』熱を加速させていった。

高田馬場で仲間たちと明け暮れた愛しきSNK作品

本文の補足　※斬影ハメ：おもに立ち弱キックやしゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱キックをキャンセルして弱斬影拳を出すのをくり返す連繋。隙が小さく、反撃手段が少な
畏敬を込めて斬影ハメと呼ばれていた。

運命のキャラクター、アンディとの出会い

『餓狼伝説2』が稼働する前から、学業そっちのけで日夜、対戦格闘ゲームをプレイしていた俺（おかげで卒業が1カ月遅れるハメになるのだが）。『ストII'』では春麗を、『龍虎の拳』でキングを使っていたことから、仲間内では女性キャラ担当という位置付けになっていた。その流れから、使用キャラクターは不知火舞。目押しの必要もない小技連打からの龍炎舞、舞ステージ限定で使えるムササビの舞からの択一攻撃を武器に、日々連勝街道を突っ走っていた。避け攻撃やライン移動による駆け引きが確立されていない時期だけに、スピードを活かした一撃離脱型の舞は、相当強かったといえる。しかし、稼働して約1カ月後、舞のいわば刺身の上にタンポポを乗せる的な単純作業に飽きた俺は、キャラ替えを決意する。が、スピーディーな舞を使っていた影響か、ほかのキャラの動きの重さに耐えられず、つぎつぎとキャラクターを変更。そして、行き着いた先が、運命のキャラクター、アンディだった。

通常技のリーチは短いながらも、飛び道具の飛翔拳、対空技の昇竜弾、移動兼打撃技の斬影拳、空破弾など、必殺技のバランスが秀逸で、触ってすぐ「やりたいことができるキャラクター」だと感じていた。そして、さらに何より一番の要因だったのは、仲間内で格闘ゲームをプレイするときのポリシーを具現化していた高田馬場「ゆうゆう」店長の存在だった。当時は第一期待ちハメ論争が全盛だった時代（ちなみに第二期は『バーチャファイター』や『鉄拳』の初期だと思われる。時代はくり返すのである）。店長をはじめ、俺とその仲間は、待ちやハメを使わないクリーンファイトを信条とし、安易かつ強力な戦法に縛られない、つねに自由なスタイルを求めていた。その中でも店長は、『餓狼伝説2』でアンディが忌み嫌われた斬影ハメ（※）を良しとせず、通常技メインで相手の待ちやハメと闘うスタイルを模索。そんな姿に惹かれ、いっしょにそのスタイルを確立したいという気持ちから、アンディへのキャラ替えを決意。飯代を注ぎ込むほど、毎日のようにアンディの研究を行ない、気がつけば、文字通り、だれにも真似できないスタイルを構築することができていた。そんなある意味、自由気ままなプレイヤーをも包み込む懐の大きさこそ『餓狼伝説2』を始めとする、当時の格闘ゲームの良さといえるのではないだろうか。

全国大会への挑戦、そして優勝へ――

夏が近づいても『餓狼伝説2』の対戦に明け暮れた時期に、ゲーメスト主催の全国大会、全日本『餓狼伝説2』チャンピオンシップが開催された。当時はハガキで応募し、当選者が参加できる形式で、ゲーム仲間もこぞってハガキを出した。俺はというと「抽選じゃ全国の猛者と対戦できん！」という自信過剰気味な気持ちから自粛。後日、当落結果が出たが、身内からの当選者はゼロ。しかし、大会数週間前にマルケ屋で最終予選が行なわれることになり、実力で勝負できるならと参戦を決意した。最後のチャンスに懸け、参加したのは10数名。大会の常連プレイヤーばかりの闘いになった。ブロック予選を勝ち抜き、決勝は三つ巴戦に。加えて、決勝まで勝ち進んだ一人が仲間の一人（プレイスタイルはストロング寄り）。お互いにもう一人に勝利して予想通りの一騎打ちとなったが、最終ラウンドまでもつれ込んだ結果、何とか勝利。全国大会出場のキップを手に入れた。

そして、運命を変えた1993年8月22日。総勢51人の餓狼たちがその頂点を目指す、闘いの幕が切って落とされた。最初は緊張して、思うような動きができなかったものの、徐々に流れをつかみ、ブロック決勝の同キャラ戦でレバー真下ため3秒の超裂破弾を当てて（というより当たった）から、動画でのコメントいわく"読み3：ノリ7"という勢い重視で勝利を積み重ねる。ブロック決勝以降、大型スクリーンに映し出された俺のアンディの動きへの声援が、勝利へ後押しともなった。そして決勝戦。対戦相手はジョー東と1、2を争う高性能キャラ、チン。相手は待ち主体の闘いだったが、嫌というほど対策を練ったおかげで勝利！　初となる全国大会優勝の栄冠を手に入れた。

1993年某日。ゲームに明け暮れて就職活動もロクにせず、1カ月遅れで専門学校を卒業しようという俺に、衝撃の知らせが舞い込んだ。何と、某アーケードゲーム誌の立ち上げに、ライターとして参加してほしいという救いの手！　そして、ライターとしての新しい一歩を踏み出し、さまざまな楽しい仲間たちとの出会いを経て、今に至っている。俺にとって『餓狼伝説2』は、やり込みを裏切らないことを教えてくれたゲームであり、まさに人生の転機となったかけがえのないゲームなのである。

大会動画を見つけた仲間たちが、18年ぶりに祝勝会を開いてくれました。感謝！

「待ちハメ」論争まっただ中に磨かれた自分だけのスタイル!!

今ではまったく役立たない!?
ひと味違うアンディになるためのテクニック大公開!

斬影ハメから脱却し、ひと味もふた味も違うアンディになるためのテクニックを、18年の時を経て大公開！　まず、斬影拳は移動手段として活用すること。特に弱斬影拳は移動距離が短いため、今でいうところの前ダッシュの要領で使用できる。移動距離を覚え、飛翔拳で相手を固めたあとやギリギリヒットしない距離からの接近手段として活用しよう。弱斬影拳のもう一つの使いかたとして、しゃがみ強パンチなどヒットバックが大きい技がヒットしたあと、キャンセルで弱斬影拳につなぐことで、相手に当たることなく接近できることがある。これは、ヒットバック中の相手が完全無敵になることを逆利用したもので、接近後は投げや昇竜弾、暴れる相手にはさらに強攻撃からキャンセル弱斬影拳で攻めることが可能だ。最後はラインの攻防で相手の低空ライン攻撃を引きつけ、しゃがみ弱パンチや近距離立ち弱キックで迎撃すると、ダメージを与えつつ、元いたラインに押し戻せるというもの。ちなみに、ビッグベアだけは体躯が大きいため、ジャンプ弱キックでしか迎撃できない。軌道が大きいライン攻撃にはバックダッシュなどで距離を取るのがいいだろう。

お気に入りテク　斬影拳すかし投げ

お気に入りテク　ライン攻撃撃墜

海の王様

猛者マ通信 ～雪の魔王編～

ナイロン29号 アソビン教授のドキドキカーレースソ!

夏日が続いた今年だが、関東圏はさらに暑さに輪をかける節電モボード。こんなときこそ人間力が試される！ かと思いきや、ダップセの面々は必要以上にコンビニに出入りして涼を取っている始末である。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ
この夏は世界線とARに明け暮れティータが、次々と閉店した自由が丘のラーメン戦争の推移が気になりつつ、何件秋を越せるかが心配じゃろうて。

ケソ
そういえば昔、フ　系列バラエティ番組の撮影に協力したとき、結局うやむやにされてギャラを払ってもらってないなあ、と思い出した夏の日。

タキヨス
今年の夏はお盆進行や「鉄拳TT2」などでちっとも気を抜くヒマが無かったが、まだこの後に闘劇などなどが控えているところが恐ろしいぜコラ。

FISH ON：01

コンペ落選！ ショボクレンジの冬

ALL MY TURN.

～7月某日 東京テレポート駅～

まさ　ンなわけで、実に久方ぶりに反既得権益デモのメッカ、お台場へとやってきた我々であるが。

ケソ　いやー、久しぶりに太陽の下に出たら、細胞が活性化しますね。キャオラァァッ！

タキヨス　このクソ暑い中、ムダにテンション上げると長生きできねえぞ。でだ、本日セガ人のメッカ、東京ジョイポリスにやってきた理由は、ここでしか遊べない『SONIC&SEGA ALL-STARS RACING ARCADE』をプレイするためであると先日伝えてあったよなアアン？

まさ　そのソニック以下略とやら、実に『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー』なみに長いタイトルだが、ここでしか遊べないとはどういうわけなのか死ぬ前に言ってみろ。

タキヨス　この『SONIC&SEGA ALL-STARS RACING ARCADE』……長いから『SSASRA』とでも略すか。

ケソ　もっと分かりにくいよ！

タキヨス　じゃあ猛者内での仮称ってことで『セガスタレース』とでもしておくか。このゲームだが、海外ではXbox360版やwii版が発売されてるが、日本じゃ未発売なんだよ。海外にはアーケード版もあるんだが、同じく国内じゃ未発売だ。

まさ　名前から察するに、セガの人気キャラを一堂に集めたレースゲー、いわば"走る"『セガガガ』、もしくは『ファイターズメガミックス』といったところか。

タキヨス　当たらずしも遠からじだな。まぁ内容はその通り、ソニックをはじめとするセガの人気キャラクターが一同に集い、抜きつ抜かれつの熾烈なレースを繰り広げるわけだ。

ケソ　なかなか面白そうじゃないのさ！　ジョイポリでしか遊べないというのは、ロケテストだからとか？

タキヨス　今のところ国内では発売の予定が無いみたいなんだがよ、セガマニアの熱い要望に応えて、期間限定でジョイポリのみで遊べるという粋な計らいをしてくれているみたいだから、感謝しろよ貴様ら。

まさ　では、早速ジョイポリへとイントルードしてみるかね。

ケソ　オルラィ（巻き舌）。

～移動中～

ケソ　ムッハァ～。ジョイポリ内はエアコンが効いていて生き返りますなあ。これだけでも来た甲斐がありましたよ。

まさ　ムス。事務所では節電状態ゆえ、安物のサーキュレーターと稲川順二の怖い話CDを流して涼を取っているくらいだからな。

ケソ　今日は平日ですけど、サマーシーズンだけあって観光客も多いっすね。

タキヨス　で、肝心の『セガスタレース』は……お、あれだ。

まさ　4筐体あるということは、四人同時まで遊べるということだな。

タキヨス　資料によると八人まで同時にレースできるらしいが、ま、今回プレイできるだけでもよしとしておくべきだろうな。

まさ　では、ライドオンしてみようかのうフェフェフェ。

FISH ON：02

チャンスをピンチに！ 失笑の幻影

Indians Steering.

まさ　どれどれ、セガオールスターズと銘打つだけあって、さぞかしビッグエストなキャラがそろっておるのであろうな。

ケソ　俺、マイケルロボ選びますよマイケルロボ！

タキヨス　マイコォはセガ製じゃねえから出てねえよ！　ゲームは作っていたけどさ。登場するのは『ソニック』シリーズのソニックやテイルズ、Dr.エッグマンなどのキャラ、そして『クレイジータクシー』、『スペースチャンネル5』、『ジェットセットラジオ』といった人気タイトルから看板キャラクター勢ぞろいだ。

ケソ　うおおおおおお！　ジェットセットのビートも出てるのか！　ローラースケートじゃなくて車に乗ってますが。つーか、未だにアーケード版の『ジェット～』の登場を待ってるんですがね。体感ゲームで早く出してつかあさいよ！

まさ　ケソの要望も空しく、ジェットセットは一足先にこのゲームでアーケード初進出となったわけだな。

タキヨス　確か、レースコースではジェットセットのステージが選べるはずだぞ。それで我慢しろよ。

SONIC
SEGA ALL-STARS RACING ARCADE
SELECT MODE

ケソ　とかいいながら、シレっと『スペチャン5』のうららを選んでしまうぽっくんであった。
まさ　我の選ぶキャラは……コイツだーッ！　『シェンムー』に登場した芭月涼だ！　銀河アルバイター、バイクに乗ってさっそうと登場！
タキョス　そいつ、スタート前にバイク形態かフォークリフト形態かを選べるらしいぞ。
まさ　UFOや重機が横一線に並ぶこのカオス……。既にカーレースの様相を成していないところが、セガオールスターズの面目躍如といったところであろうか。
タキョス　バチャっ子の俺が選ぶのは、当然「アキラ＆ジャッキー」だな。車はジャッキーが運転して、アキラは助手席で睨みを利かせるだけだが。んじゃ、コースはソニックの世界をイメージしたWHALE LAGOONな。
ケソ　おっしゃァ！　ならばゲームスタートゥ！
まさ　ムス。コース自体には結構起伏があるな。以前にセガが任天堂と共同開発で出してた『F-ZERO AC』に通じるものがあるっぺれ～。
ケソ　カーブはドリフトでゴリゴリと曲がれる系ですね。『OutRun2』以上の漫画ドリフトが炸裂しまくりんぐですYO！　こりゃ気持ちいい。
タキョス　ヘッ、ノンキに走っている場合じゃねえぞ。メガホーン攻撃をくらえオラっ。
ケソ　ほんげぇぇぇぇ！　音波攻撃で車が滑ったじゃないれすか！　なんだよそれ！
タキョス　コースに落ちているアイテムを取ると、ほかのプレイヤーを妨害できるんだ……って、おわあああ！　爆弾がｆｒｔｇｙふじこｌ。
まさ　フェフェフェ。セガ界ではよくあることさね。
ケソ　ジャンプ中にトリックを決めたりできるのもセガライクな感じですな。ヒーハー！
まさ　ゲームスピードも速くていい感じさね。ノリと勢いで遊ぶなら、このくらいの速度が必要っぺれ～。
タキョス　最近、『イニＤ』とか『湾岸』とかリアル志向のレースゲーばっかやってたからな。あり得ない速度のドリフトでコーナーを駆け抜けるのもいいな！……って、ふおおおおおおおおお！（壁激突）
ケソ　この感じ……なんか、『パワードリフト』のゲームスピードを数倍早くしてハデにした感じに似ていませんかねえええええ！（爆弾死）
まさ　言われてみればそうかも試練なああああああぁぁ⁉（地雷死）
タキョス　どうせなら正式稼働する際に、一般投票などでほかのセガキャラも盛りこんで欲しいぜ。おっと、マイケルや初音ミクといった版権ものはナシな。
ケソ　今回は登場していない『スペースハリアー』や『バーニングレンジャー』辺りは、セガファンにも喜ばれるんじゃないですかね。
まさ　ベン・ハーばりの戦車に乗ったデスアダー（by戦斧）や、ダップセイチオシーンの『ABコッペル』も当然のごとく入るであろうな？
タキョス　それはねえから！
まさ　『ずんずん教の野望』も、主人公がパワーアップした阿修羅状態なら十分戦えるであろう。
タキョス　だから、もうそれレースゲームじゃねえっつの！

（つづく）

この春、ソニックシリーズ記念作品が登場！

FISH ON : 03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　いやあ、なんつーかその、テンションバリ高なお祭りレースゲームでしたね。
まさ　ムス。飲み会の帰りなど、多人数で遊べばたいそう盛り上がりそうさね。ぜひ日本でも正式に販売してもらいたいものだな。

ゲーム小ゼル
皆さんご存知ですか？
落雷のエネルギーは
900MJ（メガジュール）…
これはエアコン10日分の
電力に相当します
この落雷の
エネルギーをすべて
電力として使用
できれば…
（避雷針）
貴様…
またよからぬことを
ううっ…店長の
ヤミナリエネルギーを
再利用できないものか

寒がり編集便り

猛者っ子通信

アーケードサウンド調査団

Text:げっつ☆先生
イラスト:ワンカップP

アーケードゲームサウンドのさまざまな情報をお伝えするコーナー。『むちむちポーク!』や『ピンクスゥイーツ』の全曲を始め、あらゆるケイブ作品の「音」を創るケイブ サウンドチームへのインタビューをお届けするぞ!

今月の「ただいま調査中!」

聴きたい音は一音たりとも逃さない!それがピピ子団長のモットーなのです。採取は腕の見せどころ。古典の奥義「スピーカー直録」だってこなします。

絶対に聴きたい音がある

むむっ!!

音魂の源泉!

クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.4

cave

ケイブ サウンドチーム（まさKING、松本大輔、宮本武）お仕事拝見!!

アーケード作に留まらず、さまざまなケイブゲームの“音”を手掛ける三人。音にまつわる多彩なお仕事のヒミツに迫る!

プロフィール
松本大輔(左):効果音の制作を中心に『むちむちポーク!』1面の曲などを手掛ける。／まさKING（中央）:サウンドチームをまとめあげるプロデューサー。／宮本武(右):“黄桜”名義でもおなじみのコンポーザー。

これぞケイブ サウンドチーム!ノリから生まれた企画の数々!?

――ケイブのサウンドチームというと、ゲームショーなどでよく見られたパフォーマンスから、ノリのいい人たちという印象があるのですが(笑)。

まさKING そうですね、ノッてはいるんだと思います。

宮本 一番ノッているのは企画を立てる人間ですよね。我々はその指示に従って真剣に考えています。

まさKING 松本を見ていると、発注を受けてから二日ぐらいは悩んで固まってますね(笑)。で、やっと三日目ぐらいから動き始めている。

松本 企画のノリがどうあれ、ちゃんと真面目に考えているんですよ!（笑）。

――真面目に考えなくてはいけないのに、振られる企画がはっちゃけていると(笑)。

松本 そこで、一日中「う〜ん」とか唸りながら固まってしまうんですよ(笑)。

まさKING ショーでのパフォーマンスも、きっかけはノリの良さからなのかな、とは思っています。

――皆さんが作曲を担当された『むちむちポーク!』や『ピンクスゥイーツ』でもポップなノリにあふれてますよね。

まさKING あれは発注通りに作っていったら、たまたまどちらもポップで明るくなってしまったんですよ(笑)。

松本 企画当初には戦隊モノっぽいイメージにしてくれと言われたり、紆余曲折ありましたよね。

宮本 アーケード用で担当したものではたまたま明るいものが続きましたが、そのほかのタイトルではシリアスなものも作っているんですよ(笑)。

> **ケイブ名物!? ゲームショーでのパフォーマンス**
>
> ひところゲームショーのAMI（当時）ブースでおなじみだったケイブのステージ。ユニークなパフォーマンスはニュースサイトでも取り上げられたりするほどだった。新作タイトルのイメージソングとともにダンスなどで会場を沸かし、一風変わった妙なノベルティグッズが配布されたのだ。

なんでもこなす万能チーム ときには声優業だって!?

――ゲーム音楽のほかには、どのような“音”の制作をされているのでしょうか。

宮本 効果音やイメージソング、そこから派生してドラマCDの効果音なども作っています。

まさKING かなり仕事内容は広いですよ。総務の電話の録音対応のナレーションや、株主総会のナレーション録りをお願いされたりもしますから(笑)。ほかのサウンドチームではなかなかやっていないんじゃないでしょうか。

松本 もちろん、それらも大事なお仕事の一つなんですけどね(笑)。

まさKING 「なんでもやります!」といった感じです(笑)。

――そういえば、ゲームキャラのセリフもやっていますよね。

まさKING ああ、それがあった! 思い出したくもない(笑)。

松本 まさKINGの名前を一躍有名にした「ウィング軍曹」(『むちむちポーク!』の1面ボス)ですね。僕も2面の「サーロイン少佐」のセリフを録りましたよ(笑)。

――宮本さんは?

宮本 僕のところへは話が来なかったんですよ。

まさKING 恥ずかしがり屋なので、嫌がるかな?と思って。

松本 今からでもやってみる?

宮本 いや、それも困るんですけど(笑)。

まさKING 僕もやるつもりは無かったんですよ。だれも居ないから仕方無いみたいな(笑)。

――迫真の演技でしたよ(笑)。

まさKING 封印してしまいたい!（笑）

一同 （爆笑）

more information 8月号(No.135)でお伝えした『ダライアスバースト アナザークロニクル』ZUNTATA LIVEのCDアルバム化計画。予想を超える熱いリクエスト投票が集まり、ついに発売されることが正式に決定したゾ! 「DRIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST -revolt」というタイトルで、2011年10月発売予定だ! （次のページに続く）

ケイブらしさ全開の
イメージソングで期待に応える！

――ケイブ作品でおなじみの「イメージソング」についてお聞かせ願えますか。

まさKING　iPhoneアプリ『虫姫さまBUG PANIC』ではイメージソングを松本が、エンディングを宮本が担当しています。また、ソーシャルゲーム『しろつく』のイメージソングも松本が担当していますね。

――楽しさ全開のイメージソングを楽しみにしているというファンも多いですよね。

まさKING　ゲームサウンドはきちんとお届けしつつも、そういった耳に残って離れないようなイメージソングもユーザーの方に喜んでいただけるならやっていかなくてはいけないことだと思っています。他社にはない良さ、ウチらしさといったところを捨ててはいけない。そこへ、彼ら二人の個性を出していければと考えています。

宮本　イメージソングも企画部門からのリクエストで作っているのですが、それを踏まえた上で自分のやりたいことも盛り込んでいくようにしています。

まさKING　僕からもオーダーやアドバイスも出しますが、基本的には自由に作ってもらうようにしています。どちらかというと、ポップで明るい曲は松本が、しっとりと聴かせる曲は宮本が向いていると思うので、お互いの良さを活かしてうまく棲み分けをしていきたいですね。

――ケイブサウンドのファンへ、ひとことお願いします。

松本　音楽はもちろんですが、効果音にも注目していただけるとうれしいです。最近だと『赤い刀』の効果音はひと通りやらせていただきました。キャラセレクト後に下から自機が出てきたときの「ガコン！」という音などに注目してみてください（笑）。

まさKING　アーケードタイトルのサウンドコンポーザーには知名度も必要だと思います。ですから、アーケードでサウンドがまた聴けるように、二人をぜひとも応援していただければ、と思います。

宮本　ケイブのオンラインゲームやスマートフォンなどでもさまざまな"音"を作っているので、まずはそれらをきっかけに楽しんでいただければうれしいです。そして、またアーケードタイトルをやりたいですね。

まさKING　お仕事いつでも募集中です！　これからも皆さん、応援をよろしくお願いします！　他社の方も、何かあったらぜひお待ちしてます（笑）。

「ケイブらしさを捨ててはいけないんです」
（まさKING）

「う～ん、と唸りながら固まってしまう（笑）」
（松本大輔）

「アーケードタイトルは絶対にやりたいですね」
（宮本武）

INFORMATION

iPhoneや携帯端末でケイブの名作をプレイ！

ケイブの名作タイトルがiPhone/iPod touchアプリでよみがえる。『デススマイルズ』、『怒首領蜂大復活』、『エスプガルーダII』といったおなじみのタイトルに加え、インタビュー内でも話の及んだ『虫姫さまBUG PANIC』といったオリジナルタイトルも配信中。まずは"CAVE WORLD"（http://www.cave-world.com/jp/）をチェック！　また、"ゲーセン横丁"では各種携帯電話用アプリも配信中。どちらもケイブサウンドチームによる"音"が楽しめるタイトルだ。興味のある方は耳を澄ましながら遊んでみよう！

ケイブファン必見！
さまざまなオリジナルグッズを販売

ケイブゲームグッズオンラインショップ

http://www.cave-shop.jp/

CDやDVDからポスターやTシャツまで、さまざまなケイブグッズが手に入るオンラインショップ。販売は期間限定となるので、ファンはマメにチェックすべし！

[iPhoneアプリゲーム 最新作情報]『デススマイルズ』

アーケードからの移植のほか"iPhone MODE"が追加されている。BGMはすべて宮本氏が手掛けた書き下ろしの新曲。こちらも必聴だぞ（1,000円（税込）／無料版もあり）。

新着続々！　今月の最新アーケードサウンドニュース

媒体	発売日	タイトル／アーティスト	価格	収録曲	発売元
iTunes	配信中	アクアラッシュ オリジナルサウンドトラック	1曲　150円 アルバム　400円（税込）	全11曲	NAMCO SOUNDS （http://namcosounds.com）
iTunes	配信中	GROOVE COASTER オリジナルサウンドトラック	1曲　150円 アルバム　1,200円（税込）	全21曲	タイトー （http://zuntata.jp）
CD	2011年8月31日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション2 アクション クラスタ	3,360円（税込）	全60曲	ティームエンタテインメント
CD	2011年9月3日	鉄拳 ブラッド・ベンジェンス オリジナル・サウンドトラック	2,625円（税込）	全43曲	Basiscape Records
CD	2011年9月28日	雷電 The Lightning Strikes Back レトロゲームミュージックコレクションEX	3,990円（税込）	全97曲 （CD4枚組）	ティームエンタテインメント
CD	2011年10月予定	DARIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST -revolt	DVD付き初回限定盤　3,990円（税込） 通常盤　3,150円（税込）	全9曲予定	エンタープレイン ※「ebten」専売、詳しくは欄外参照
CD BOX	2011年夏～秋予定	ゲームミュージックBOX（仮）	未定	未定	スーパースィープ

（前ページからの続き）初回限定版は、ライブの様子を収めたDVD付き。ライブを映像でも楽しめる　「ebten」専売商品なので、今すぐアクセスして予約すべし！　「ebten」→http://ebten.jp/
■価格：初回限定版：3,990円（税込）／通常版：3150円（税込）。

新シリーズ開幕!! 世界一が集う大会へ!!

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々 熱闘編!!

黎明期

続きはWEBで。
なめてんのか!!
ビクビク

くそー連絡先みつけて文句言ってやる
URL手打ちとか久しぶりだよ
ノートPC

ばとるころしあむ ほおむぺえじ
WELCOME!
あなたは00111人目の訪問者です!
SORRY THIS SITE IS JAPANESE ONLY
富士山に行ってきました!!
ネット初期か

草の根時代からネットやってる人間がこれを「ネット初期か」とか見栄張っちゃいけませんよ
せめて黎明期か…
うるさいよ細かいよ連絡先も見つからないよ
あるふぁさん

ねおぢおさん

えむぶいえすこーさん通称ねおぢおさん
格闘系の舞台などで活躍した小さな大女優です

なんか変な手紙が来た?
え?
ねおぢおさん
あて菜さん

格闘大会「ばとるころしあむ」を開催いたします
格闘大会?
この格闘大会にねおぢおさんも参加していただきますようお願いいたします

優勝商品あて菜さん
なんだこりゃ
聞いてねえぞ
ビクッ

9月の海はクラゲの海。

[ばとるころしあむ]
『ネオジオバトルコロシアム』は2005年にSNKプレイモアより発表された格闘ゲーム。『餓狼伝説』、『龍虎の拳』、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』、『サムライスピリッツ』、『メタルスラッグ』、『アテナ』といったSNKのシリーズに登場したキャラクターに加え、ADKの『ワールドヒーローズ』などのキャラクターも登場する。

[草の根BBS]
1980年台後半から1990年代前半にかけて流行した、小規模のBBS(ネット掲示板)。特定の趣味や地域に根ざしたローカルなネタを共有することが多く、最盛期には1000を超える数が存在していたともいわれている。

IKaPlofile
ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルカミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」(マイクロマガジン社刊)が業界各所にてムーブメント発生中。

天狗

そこに隠しリンクが

……足あと掲示板じゃないか!! もう何もかもなつかしいよ!!

プルルル

あて菜さん ばとるころしあむの人から電話

…向こうから連絡してきたか

お世話になっております 株式会社ばとるころしあむ 営業部 坂崎と申します

うさんくせぇ

株式会社だとう!?

社内では「Mr.カラテ」なんて呼ばれてます

ハハハ

あ なんとなく誰かわかっちゃった

ために

実はあて菜さんの腕を見込んでヘッドハントしたいという人がいてね 格闘大会というカタチをとったのさ

なんてムチャクチャな… 私の意思は無視ですか

今の環境を続けたければ ねおぢおさんにがんばってもらうことだな

?

ブツッ

ねおぢおさん… 私のためにがんばってくれって言ったら…

がんばってくれるか?

うん いいよ

軽いな…

こうして格闘大会ばとるころしあむは始まった!!

安っぽいな…

入場門

ばとるころしあむ

1回戦 第1試合

1回戦第1試合 ねおぢおさん vs あるふぁさん

ワァァ

なんであるふぁさんが参加してんだ!! 身内対決じゃないか!!

爆裂究極拳

ドゴォン

ねおぢおさーん

そ〜

ねおぢおさんいきなりダウン!! 立ち上がることができるかー!?

てへぺろ (・ω<)

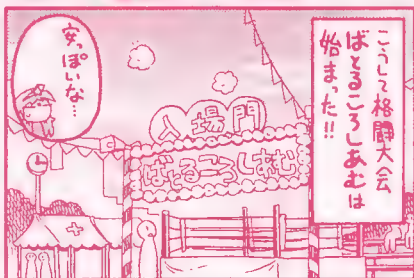
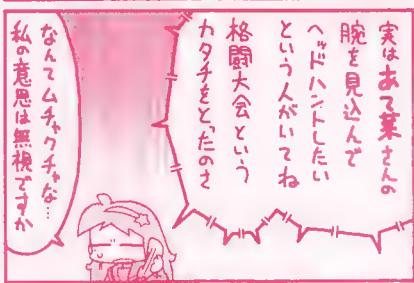
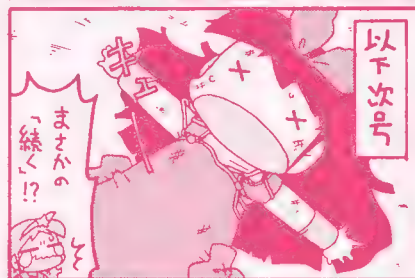
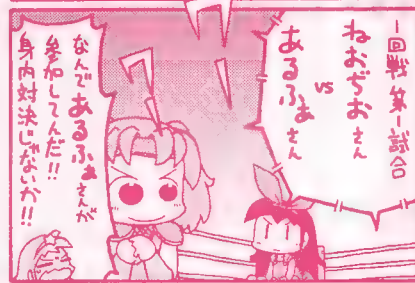
「てへぺろ」じゃねぇーー!!

以下次号

まさかの「続く」!?

キュ〜

そ〜

【Mr.カラテ】
正体バレバレ説。もしかして、元祖「はおうしょうこうけん」が見られる日が来るかも……!?

【ヘッドハント】
ヘッドハンティング。企業が求める優秀な人材を、相応の対価をもって在籍している集団から引き抜くこと。

【爆裂究極拳】
忍びであるあるふぁさんの忍ばない必殺技。ボスですら一撃で倒す上に、コマンド後ボタン連打で連射できたりするぞ!

……単行本一巻、大絶賛発売中です!

えすえぬNEWS 天に轟くお久しぶりの読者投稿大公開!!

お待たせしました! 単行本発売企画によりなかなか公開できませんでしたが、今号よりお便りを大公開! 読者の方とともに広がり続ける「えすえぬ」ワールド。これからも、巻末のA-fro投稿アドレスやアンケートはがきなどからどしどし応募してほしい。また、現在発売中の単行本一巻には、抽選でIKa先生のサイン色紙が当たる特製の応募はがきも付いているぞ。もちろん、絵だけでなく文章のみの投稿も大歓迎! これからも「えすえぬ家の人々」をよろしくお願いします!

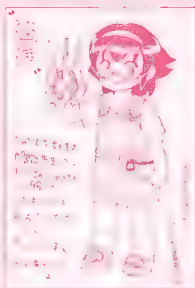
てんにちさん

(愛知県/御影道行さん)

(愛媛県/煮モノさん)

ガロ様2にハマっていた小2〜小3のころ「下知火舞」の名前をどう読むかわからずに「ふちかまい」って呼んでました

ふちか!

ふちか!

(大阪府/ムンク岡山さん)

ふちかまい! そういえばIKa担当編集者は最初名前をなんと読むか分からなくて「あいか」と読んでいたとか。それって某ラブなんとかみたいでちょっと萌える! ところで先日、読者様から新キャラとして某「絶対可憐チル」なんとかのキャラクターが描かれておりました(しかもフルメンバー)。もしかして奇跡の本編登場なるか!?

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ **http://ikapani.blog55.fc2.com/**

ANA 2011-9 ARCADIA NEWS ANALYSE

プレゼントのお知らせ

このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

GOODS

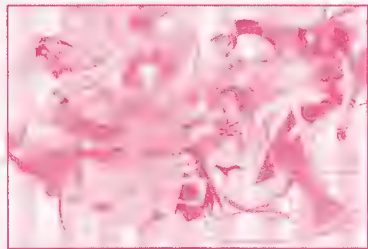
カプコンヒーロズ＆ガールズカレンダー発売せまる!!

http://www.e-capcom.com/

先日お伝えした、カプコンヒーローズ＆ガールズカレンダーがいよいよ発売間近！　今回は、前回お届けできなかった、カプコンを代表するデザイナーの西村キヌ氏表紙に加え、「ラブレス」ほか漫画やアニメのキャラクターデザインで知られる高河ゆん氏、「戯言」、「刀語」シリーズのイラストで著名な竹氏のイラストを大公開！　また、イベント限定ロゴ色違いカレンダーはイーカプコンのほか、9月14日から開催される東京ゲームショウでも販売される予定だが、数量には限りがあるので、欲しい人はダッシュで予約しちゃおう！

●カプコンヒーローズカレンダー 2012

上がおなじみ西村キヌ氏、下が高河ゆん氏の描く「逆転裁判」シリーズのイラスト。巨匠たちがそろい踏みの超豪華カレンダーが制作できるのはまさにカプコンだからこそ！

●カプコンガールズカレンダー 2012

西村キヌ氏に加え、まさかの竹氏が参加のガールズカレンダー。保存、鑑賞、布教の3種類買うしか！

●カプコンガールズカレンダー 2012 ／ カプコンヒーローズカレンダー 2012

発売日：2011年9月15日予定　価格：本体2,000円＋税　(税込2,100円)
版型：A2判（タテ420mm×ヨコ594mm）表紙込み7ページ
※イーカプコン（http://www.e-capcom.com/）にて、予約受付中定数量を超えた場合、予約を締め切る場合があります）。

●カプコンガールズカレンダー 2012／カプコンヒーローズカレンダー 2012を各2名様にプレゼント!!

迷探偵ねお子＆ぢお子

GOODS

TEKKEN美少女フィギュア登場!!

http://claricedisc.net/

コトブキヤからイラストレーター、山下しゅんや氏描き下ろしの「TEKKEN美少女シリーズ クリスティ・モンテイロ」が発売！　カポエラマスターの孫娘であるクリスティの躍動感あふれるポーズと肢体の魅力をあますところ無く再現！　ゲームのみならずフィギュアファンも納得のクオリティなのだ。

●TEKKEN美少女 クリスティ・モンテイロ

2012年1月発売予定
定価：6,510円（税込）　**商品サイズ**：全高250mm、1/7スケール）
原型制作：毒島孝牧（ブスジマックス）　**発売元**：コトブキヤ

TEKKEN美少女 クリスティ・モンテイロを2名様にプレゼント!!

EVENT

アミューズメントマシンショー開催!!

http://www.am-show.jp/

アーケードゲームの見本市、第49回アミューズメントマシンショーが今年も開催！　当日は最新のアーケードゲームが目白押し。ゲーセンの未来が見えるこのイベントには行くしかないっ！

●第49回アミューズメントマシンショー

会期：2011年9月15日（木）～17日（土）
（一般公開日は17日のみ）
会場：幕張メッセ 9・10ホール
入場料：当日入場券1,000円、前売り入場券700円（小学生以下、60歳以上は無料）

「第49回アミューズメントマシンショー」招待券を15組30名様に各2名様にプレゼント!!（入場は9月17日のみとなります）

※このプレゼントの応募締め切りは9月7日必着分までです。

最新のゲーム稼働予定と
インカムランキングを君に!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

気になるアーケードゲームの情報がひと目で分かる! 現在開発中のゲームリスト「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアのネットワークを駆使したひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお送りするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

●9月稼働タイトル

jubeat copious	KONAMI	音楽シミュレーション
beatmania IIDX 19 Lincle	KONAMI	DJシミュレーション

●今秋稼動予定タイトル

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II ver1.1	アークシステムワークス	対戦格闘
鉄拳 TAG TOURNAMENT 2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘

●今冬稼動予定タイトル

WCCF IC 2010-2011	セガ	スポーツゲーム

●2012年稼動予定タイトル

UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール／フランスパン	2D対戦格闘

●稼働日未定タイトル

パラセロルンペ ～空舞魔導陣～	プレリュードアールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
上海	SUCCESS	パズル
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ!(仮称)	セガ／トライアングルサービス	サービスアクション
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー／コンパイルハート	パズル

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (6月20日～7月19日集計)

ビデオゲーム部門

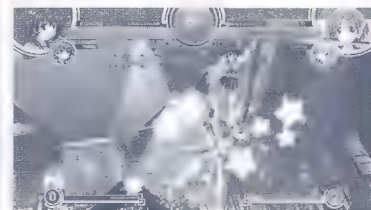
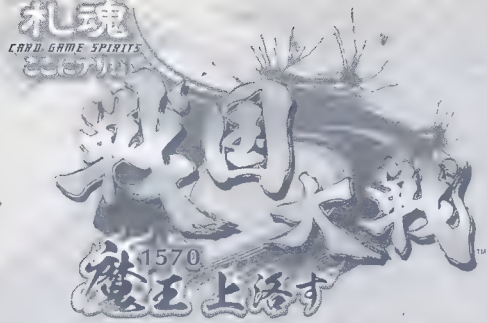
1	機動戦士ガンダム EXTREME VS.<バンダイナムコゲームス>	278.7pt
2	AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-<アクアプラス／エクサム>	222.6pt
3	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II<アークシステムワークス>	200.6pt
4	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル<バンダイナムコゲームス>	189.1pt
5	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	166.4pt
6	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン>	150.3pt
7	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	98.4pt
8	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN<セガ>	74.9pt
9	ARCANA HEART3<エクサム>	70.7pt
10	GUILTY GEAR XXAC<アークシステムワークス>	68.3pt

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	279.4pt
2	麻雀格闘倶楽部<KONAMI>	264.2pt
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	248.7pt
4	WCCF IC 2009-2010<セガ>	152pt
5	戦国大戦-1560 尾張の風雲児<セガ>	110.4pt
6	DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE<タイトー>	100.1pt
7	初音ミク Project DIVA Arcade<セガ>	99.4pt
8	三国志大戦3 WAR BEGINS<セガ>	89.7pt
9	beatmania IIDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	79.6pt
10	クイズマジックアカデミー8<KONAMI>	76.4pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-

話題作がいよいよ稼働、堂々の二位にランクイン。格闘ゲームでは久々の新規タイトルということで、キャラクターのファン以外にも大きな注目を浴びたようだ。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション／カレッジスクエア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

戦国大戦 1570 魔王上洛す

Ver.1.1 全カードリストを公開！

このページではVer1.1の全追加カードリストを公開。68ページからの、新バージョンカードを使用したデッキ紹介などを掲載した『戦国大戦』ページもお見逃し無く!!

戦国大戦-1570 魔王上洛す-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：2011年7月21日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

計略効果共通説明

【チャージ発動】カードを押さえるとチャージが始まり、放すと発動する。
【陣形】発動すると陣形が出現し、その中にいる間のみ効果が発生する。陣形は複数同時に使用できない。
【舞踊】自身が撤退するまで効果が続く。
【罠】（敵からは見えない罠を設置する。敵味方のどちらかが踏むことでカウントダウンが始まり、一定時間後に発動する。罠は1つまでしか設置できない）

◆戦国大名

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
戦国大名 005	UC	浅井朝倉	浅井長政	あさいながまさ	2.5	騎馬隊	8	8	魅	円陣	5	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。	碧風羽
戦国大名 006	UC	本願寺	雑賀孫市	さいかまごいち	2.5	鉄砲隊	8	8	狙	早業射撃	4	統率時間	武力が上がり、残弾数が回復する。	風間雷太

◆織田家

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
織田 042	SR	織田	明智光秀	あけちみつひで	3	鉄砲隊	9	9	柵 狙	無間射撃	5	統率時間	カードを押さえている間、射撃し続けられるようになる。 ただし射撃中は自身の兵力が徐々に下がる。	夢路キリコ
織田 043	UC	織田	荒木村重	あらきむらしげ	2	槍足軽	7	6	柵	道糞の茶	4	一瞬	敵と味方の兵力か回復し、自身は自城に一瞬で移動する。	岩元辰郎
織田 044	SR	織田	織田信忠	おだのぶただ	2	騎馬隊	6	8	制 魅	布武継承	5	統率時間	織田家の味方の武力と統率力が上がる。	春乃壱
織田 045	SR	織田	織田信長	おだのぶなが	3.5	鉄砲隊	10	10	制 柵 魅	三段撃ち	6	統率時間	味方の武力が上がり、弾数の回復速度が上がる。	タカヤマトシアキ
織田 046	R	織田	蒲生氏郷	がもううじさと	2	騎馬隊	7	6	魅	陣頭攻撃	4	統率時間	味方の中で最も前方にいるときに武力が上がる。 その効果は後方にいる味方の部隊数が多いほど大きい。	hippo
織田 047	UC	織田	榊原康政	さかきばらやすまさ	1.5	槍足軽	5	6	気	姉川の奇襲	5	統率時間	移動速度が上かり、「忍」状態になる。さらに隠れている間、武力か徐々に上がる。	碧風羽
織田 048	R	織田	島左近	しまさこん	2	騎馬隊	7	7	—	奇襲	4	統率時間	「忍」状態になり、隠れている間、武力が徐々に上がる。	西野幸治
織田 049	C	織田	高山重友	たかやましげとも	1.5	騎馬隊	4	7	—	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力か上がる。	芳住和之
織田 050	C	織田	高山友照	たかやまともてる	1	槍足軽	2	4	柵	正兵の構え	4	統率時間	武力と統率力が上がる。	士基軽太
織田 051	C	織田	武井夕庵	たけいゆうあん	1	槍足軽	1	5	伏	分断の調略	4	統率時間	範囲内の敵の武家数が多いほど、武力と統率力を下げる。	黒葉.K
織田 052	SR	織田	竹中半兵衛	たけなかはんべえ	2	弓足軽	5	11	城 制 魅	今孔明の軍法	5	統率時間	自身の兵力が下がり、範囲内の味方の数に応じて以下の効果を与える。 1部隊：武力と城攻撃力が上がり、虎口スロットの出目が良くなる。 2部隊：武力と移動速度が上がる。 3部隊：武力が上がる。 4部隊以上：兵力が回復する。	碧風羽
織田 053	UC	織田	千代	ちよ	1	弓足軽	1	5	魅	内助の功	3	統率時間	範囲内の最も武力の高い武将コスト1の味方の武力と移動速度が上がる。	和田晶子
織田 054	C	織田	筒井順慶	つついじゅんけい	1.5	鉄砲隊	4	7	—	呪縛の術	7	統率時間	敵の移動速度を下げる。	Daisuke Izuka
織田 055	R	織田	徳川家康	とくがわいえやす	2.5	弓足軽	8	9	制 魅	鶴翼の陣	6	統率長時間	【陣形】味方の武力が上がるが、自身の移動速度が下がる。	陸原一樹
織田 056	C	織田	原長頼	はらながより	1	槍足軽	2	2	気	多勢の構え	4	統率時間	戦場にいる味方部隊が多いほど武力が上がる。	hippo
織田 057	UC	織田	冬姫	ふゆひめ	1	弓足軽	2	4	魅	陣頭援護	3	統率時間	範囲内の最も武力の高い味方か、味方の中で最も前方にいるときに兵力が徐々に回復するようになる。	hakus
織田 058	R	織田	細川藤孝	ほそかわふじたか	2	鉄砲隊	7	8	—	有識故実	5	統率時間	味方の武力が上がり、その味方の統率力が高いほど兵力が回復する。	春乃壱
織田 059	R	織田	本多忠勝	ほんだただかつ	2	槍足軽	7	5	気	無謀なる武	5	統率時間	兵力か下がるたびに武力が上がる。	Ryo-ta.H
織田 060	SR	織田	前田慶次	まえだけいじ	3	槍足軽	10	2	気 魅	大ふへん者	5	統率長時間	武力が上がる。さらに敵か味方が撤退するたびに武力と移動速度が上がり、槍が長くなる。	ケロケロ齋藤
織田 061	R	織田	森長可	もりながよし	2	槍足軽	8	2		人間無骨	5	統率時間	武力が上かり、槍撃か以下に変化する。【チャージ発動】 チャージ時間が長いほと槍撃ダメージか上がり、槍が長くなり、敵を吹き飛はすようになる	ケロケロ齋藤

◆武田家

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
武田 041	C	武田	跡部勝資	あとべかつすけ	1.5	鉄砲隊	5	6	柵	一斉射撃	3	統率時間	射撃時の攻撃回数が増える。	小城崇志
武田 042	UC	武田	黄梅院	おうばいいん	1	槍足軽	2	3	魅	挑発	3	統率時間	敵の移動速度が上がり、自身に向かってくるようになる。	士基軽太
武田 043	R	武田	おつやの方	おつやのかた	1.5	騎馬隊	3	7	魅	火牛の計	7	一瞬	敵に炎によるダメージを与え、吹き飛ばす。効果はお互いの統率力で上下する。	碧風羽
武田 044	UC	武田	三枝守友	さえぐさもりとも	2	騎馬隊	8	3	—	血の渇き	5	統率長時間	武力と移動速度が上がるが、兵力が徐々に下がる。さらに突撃が成功するたびに兵力が回復する。	ケロケロ齋藤
武田 045	SR	武田	真田昌幸	さなだまさゆき	2	騎馬隊	6	9	制	信玄の炯眼	4	統率時間	【陣形】敵にかかっている計略による武力と統率力の変化を無効にする。ただし範囲の外に出ると元に戻る。	萩谷薫
武田 046	SR	武田	武田勝頼	たけだかつより	3	騎馬隊	10	3	気 魅	猛進の陣	4	統率時間	【陣形】味方の武力と移動速度が上がるが、部隊が向いている方向に強制的に移動してしまう。	風間雷太
武田 047	SR	武田	武田信玄	たけだしんげん	3	騎馬隊	8	12	城 魅	瀬田に旗を	6	統率時間	武田家の味方の武力と統率力と移動速度が上がるが、自身は撤退する。	一徳
武田 048	R	武田	馬場信春	ばばのぶはる	2.5	弓足軽	7	10	制 気	泰山の陣	5	統率時間	【陣形】静止している味方の武力が徐々に上がるが、自身は移動できなくなる。	塚本陽子
武田 049	R	武田	山県昌景	やまがたまさかげ	2.5	騎馬隊	8	7	気	赤備えの采配	5	統率時間	味方の騎馬隊の武力と突撃ダメージが上がる。	JUNNY

◆上杉家

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
上杉 040	R	上杉	上杉景勝	うえすぎかげかつ	2	騎馬隊	7	5	制	義侠心の目覚め	4	統率時間	戦場にいる上杉家の味方の武力の最大値が大きいほど、武力が上がる。 一定以上武力が上がると、さらに移動速度と兵力が上がる。	西野幸治
上杉 041	R	上杉	上杉景虎	うえすぎかげとら	1.5	騎馬隊	4	6	魅	華麗なる采配	5	統率時間	範囲内の特技「魅力」を持つ味方の部隊数が多いほど、武力が上がる。	黒葉.K
上杉 042	UC	上杉	新発田重家	しばたしげいえ	1.5	槍足軽	6	1	—	ガンとばし	4	統率時間	敵の統率力か高いほど、武力を下げる。	岩元辰郎
上杉 043	UC	上杉	上条政繁	じょうじょうまさしげ	2	鉄砲隊	7	5	柵	二方向射撃	4	統率時間	武力か上かり、二方向に射撃できるようになる	黒葉.K
上杉 044	SR	上杉	華姫	はなひめ	1	弓足軽	2	2	魅	一心同体	4	統率時間	範囲内の最も武力の高い上杉家の味方の武力が大幅に上がり、移動速度か上かる。 ただし自身は移動できなくなり、自身か効果中の部隊どちらかか撤退すると、両者ともに撤退する。	植田亮
上杉 045	R	上杉	樋口兼続	ひぐちかねつぐ	2	槍足軽	6	9	制 魅	愛と義と	5	統率時間	上杉家の味方の統率力と兵力が上がる。	戸橋ことみ

◆浅井・朝倉家

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
浅井朝倉 001	UC	浅井朝倉	赤尾清綱	あかおきよつな	2	騎馬隊	7	6	制	流転の采配	5	統率時間	味方にかかっているすべての計略効果を消し、武力が上がる。計略効果を消した場合、さらに武力が上がる。	仙田聡
浅井朝倉 002	SR	浅井朝倉	浅井長政	あさいながまさ	3	騎馬隊	9	9	魅	正義の進軍	6	統率時間	【陣形】浅井朝倉家の味方の武力が上がる。自身が敵陣にいると、さらに武力が上がる。	碧風羽
浅井朝倉 003	UC	浅井朝倉	浅井久政	あさいひさまさ	1	弓足軽	2	4	—	封印の罠	3	一定時間	【罠】敵と味方の計略を使用できなくする。	小城崇志
浅井朝倉 004	UC	浅井朝倉	朝倉景鏡	あさくらかげあきら	1.5	騎馬隊	5	5	伏	火遁の罠	3	一瞬	【罠】敵と味方にダメージを与える。	小山宗祐
浅井朝倉 005	SR	浅井朝倉	朝倉景健	あさくらかげたけ	2.5	弓足軽	8	8	柵	暗黒魔境	6	統率長時間	【陣形】敵の武力と統率力を下げる。その効果は範囲内の敵の部隊数が多いほど大きい。	タケダサナ
浅井朝倉 006	C	浅井朝倉	朝倉景紀	あさくらかげのり	1	槍足軽	3	2	—	盟約の構え	3	統率時間	戦場にいる浅井家の味方の部隊数が多いほど、武力が上がる。	池田宗隆
浅井朝倉 007	SR	浅井朝倉	朝倉義景	あさくらよしかげ	1	槍足軽	2	2	伏 柵	一乗谷の栄華	3	統率時間	【陣形】敵の城攻撃力を下げる。	春乃壱
浅井朝倉 008	UC	浅井朝倉	雨森弥兵衛	あめのもりやへえ	2	槍足軽	7	6	城	盟約の円陣	5	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。戦場の朝倉家の味方の部隊数が多いほど範囲が広がる。	山宗
浅井朝倉 009	UC	浅井朝倉	磯野員昌	いそのかずまさ	2	騎馬隊	8	4	—	十一段崩し	5	統率長時間	武力と統率力が大幅に上がる。ただし武力と統率力が徐々に下がる。	Ryo-ta.H
浅井朝倉 010	R	浅井朝倉	遠藤直経	えんどうなおつね	2.5	槍足軽	9	5	制 魅	縮地法	4	統率時間	発動後、範囲内のいずれかの場所でカードを押さえると、その場所に影状態で移動できる。 一定距離以上移動すると武力が上がる。	黒葉.K
浅井朝倉 011	SR	浅井朝倉	お市の方	おいちのかた	1	弓足軽	2	5	魅	流転の命運	4	統率時間	範囲内の最も武力の高い味方にかかっているすべての計略効果を消して、武力と兵力が上かる。 計略効果を消した場合、さらに武力と兵力が上がる。	春乃壱
浅井朝倉 012	UC	浅井朝倉	海北綱親	かいほうつなちか	2	弓足軽	7	6	気	勇猛果敢	4	統率時間	敵の武力を上け、その部隊数か多いほと、自身の武力か上かる	JUNNY
浅井朝倉 013	C	浅井朝倉	印牧能信	かねまきよしのぶ	1	槍足軽	2	5	—	残兵譲渡	4	一瞬	範囲内の最も武力の高い味方の兵力か、最大兵力を超えて回復する。 その効果は自身の兵力が多いほど大きい。発動後、自身は撤退する。	内田章夫
浅井朝倉 014	C	浅井朝倉	河合吉統	かわいよしむね	1.5	槍足軽	4	7	制 気	金縛の呪い	4	統率時間	敵と味方の移動速度を下げる。	木下勇樹
浅井朝倉 015	SR	浅井朝倉	江	ごう	1	弓足軽	1	5	柵 魅	岩石落とし	6	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	さんば挿
浅井朝倉 016	R	浅井朝倉	小少将	こしょうしょう	1	弓足軽	1	5	柵 魅	鳥籠の陣	5	統率時間	【陣形】敵か範囲内から出られなくなる。ただし自身は移動てきなくなる	夢路キリコ
浅井朝倉 017	UC	浅井朝倉	斎藤龍興	さいとうたつおき	1.5	弓足軽	4	6	柵 魅	堕落の陣	4	統率時間	【陣形】敵の武力を下ける。戦場に特技「魅力」を持つ味方の部隊数か多いほど、範囲が広がる。	那知上陽子
浅井朝倉 018	C	浅井朝倉	高橋景業	たかはしかげなり	1	槍足軽	2	4	柵	力萎えの罠	3	一定時間	【罠】敵と味方の武力を下げる。	Nino
浅井朝倉 019	SR	浅井朝倉	茶々	ちゃちゃ	1	弓足軽	2	4	魅	激励舞踊	4	撤退するまで	【舞踊】敵と味方の士気の上昇速度が上がる。	匡吉
浅井朝倉 020	R	浅井朝倉	藤堂高虎	とうどうたかとら	1.5	槍足軽	6	4	城	流転の構え	3	統率時間	すべての計略効果を消し、武力が上がる。計略効果を消した場合、さらに武力か上かる。 ダメージはチャージ時間か長いほど上がる。この計略は1回使用すると効果が終了する。	タカヤマトシアキ

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
浅井朝倉 021	R	浅井朝倉	富田勢源	とだせいげん	2	足軽	8	1	忍	無明剣	4	統率時間	【チャージ発動】斬撃を行い、敵と味方に武力によるダメージを与える。	一徳
浅井朝倉 022	UC	浅井朝倉	鳥居景近	とりいかげちか	1.5	騎馬隊	5	6	—	盟約の攻陣	5	統率時間	【陣形】味方の武力が上がる。範囲内に浅井家の味方がいると、さらに武力が上がる。	芳住和之
浅井朝倉 023	R	浅井朝倉	初	はつ	1	槍足軽	2	4	魅	撹乱の呪い	3	統率時間	敵と味方の統率力を下げる。	伊藤一磨
浅井朝倉 024	C	浅井朝倉	前波吉継	まえばよしつぐ	1	槍足軽	1	5	伏	火遁の罠	3	一瞬	【罠】敵と味方にダメージを与える。	hippo
浅井朝倉 025	R	浅井朝倉	真柄直澄	まからなおずみ	2	槍足軽	8	2	—	死なばもろとも	5	統率時間	【陣形】自身の兵力が下がると、それに応じて敵と味方の兵力も下がる。	Wolfina
浅井朝倉 026	R	浅井朝倉	真柄直隆	まがらなおたか	2.5	槍足軽	9	2	気	真柄の大太刀	5	統率時間	敵の武力を上げ、その部隊数が多いほど、自身の武力が上がる。一定以上武力が上がると、さらに槍が長くなる。	杉浦善夫
浅井朝倉 027	C	浅井朝倉	宮部継潤	みやべけいじゅん	1.5	槍足軽	5	6	—	盟約の援軍	5	一瞬	味方の兵力が回復する。その効果は戦場に朝倉家の味方がいると大きい。	小島邦彦
浅井朝倉 028	C	浅井朝倉	山崎吉家	やまざきよしいえ	1.5	弓足軽	5	5	伏	力萎えの呪い	4	統率時間	敵と味方の武力を下げる。	伊藤サトシ

◆本願寺

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
本願寺 001	UC	本願寺	岡吉正	おかよしまさ	1.5	鉄砲隊	5	3	忍 狙	一発必中	3	統率時間	武力が上がり、射撃時の攻撃回数が増える。さらに射程距離が伸び、敵を貫通して射撃できるようになる。その効果は残弾数が多いほど大きい。この計略は1発撃つと効果が終了し、残弾数が0になる。	JUNNY
本願寺 002	C	本願寺	願証寺証意	がんしょうじしょうい	1	足軽	3	3	—	一向宗の念仏	3	統率時間	【陣形】敵の移動速度を下げる。	佐藤啓太
本願寺 003	UC	本願寺	願証寺証恵	がんしょうじしょうえ	1.5	足軽	5	5	伏	脱兎の如く	4	統率時間	本願寺の味方の移動速度が上がる。	牧野卓
本願寺 004	R	本願寺	小雀	こすずめ	1	鉄砲隊	2	2	魅 狙	小雀落とし	3	統率時間	武力が上がり、射撃が騎馬隊に命中すると突撃が一定時間できないようになる	伊藤サトシ
本願寺 005	SR	本願寺	雑賀孫市	さいかまごいち	3	鉄砲隊	10	5	制 魅 狙	乱れ八咫烏	7	統率時間	武力と射程距離が上がり、射程内のすべての敵に同時に射撃できるようになる。	鳳間雷太
本願寺 006	C	本願寺	七里頼周	しちりよりちか	1.5	足軽	6	3	—	一向一揆	4	統率長時間	兵力が一定時間ごとに回復する。	Ryo-ta.H
本願寺 007	UC	本願寺	下間仲孝	しもつまなかた	1.5	足軽	5	8	—	手猿楽	5	統率時間	【陣形】敵の武力を徐々に下げる。	那知上陽子
本願寺 008	C	本願寺	下間頼照	しもつまらいしょ	1	足軽	2	5	伏	一揆の陣	5	統率時間	【陣形】本願寺の味方の兵力が、最大兵力を超えて徐々に回復するようになる。	岩元辰郎
本願寺 009	C	本願寺	下間頼成	しもつまらいせ	1	足軽	4	1	—	一向宗の足止め	3	統率時間	【陣形】敵の移動速度を下げる。	加那屋大志
本願寺 010	UC	本願寺	下間頼旦	しもつまらいた	2	足軽	7	5	—	一向一揆	4	統率長時間	兵力が一定時間ごとに回復する。	三好載克
本願寺 011	C	本願寺	下間頼龍	しもつまらいりゅ	1	足軽	2	6	—	一向宗の援軍	4	一瞬	味方の武力が低いほど、兵力が回復する。	碧風羽
本願寺 012	SR	本願寺	下間頼廉	しもつまらいれ	2.5	鉄砲隊	8	9	気 狙	一向宗の采配	5	統率時間	味方の武力が上がる。足軽であれば、さらに武力が上がる。	山宗
本願寺 013	C	本願寺	下針	しもばり	1.5	鉄砲隊	6	2	狙	弾幕射撃	3	統率時間	射程距離が伸び、射撃が命中した敵を吹き飛ばす。	hippo
本願寺 014	R	本願寺	鈴木佐太夫	すずきさだゆう	2	鉄砲隊	7	6	柵 狙	一蓮托生	5	統率時間	敵と味方の武力が上がるが、移動速度が下がる。	タケダサナ
本願寺 015	R	本願寺	鈴木重兼	すずきしげかね	2	鉄砲隊	6	8	柵 狙	雑賀の采配	5	統率時間	味方の武力が上がり、鉄砲隊であれば敵を貫通して射撃できるようになる。	萩谷薫
本願寺 016	C	本願寺	鈴木重泰	すずきしげやす	1.5	鉄砲隊	5	2	気 狙	怒りの銃弾	5	統率時間	武力が上がり、射撃時の攻撃回数が増える。その効果は兵力が少ないほど大きい。	小城崇志
本願寺 017	C	本願寺	超勝寺実照	ちょうしょうじじっしょう	2	足軽	8	1	気	超気合いの構え	5	統率時間	武力が上がる。兵力ゲージの赤い部分が多いほど、さらに武力と兵力が上がる。	木下勇樹
本願寺 018	R	本願寺	土橋守重	つちばしもりしげ	2.5	鉄砲隊	9	4	柵 狙	阿修羅の銃弾	5	統率時間	武力が上がり、射撃時の攻撃回数が増え、射撃幅が拡大する。	三好載克
本願寺 019	C	本願寺	鶴首	つるくび	1	鉄砲隊	2	2	狙	鶴首落とし	3	統率時間	武力が上がり、射撃が命中すると敵の武力が一定時間下がるようになる。	Daisuke Izuka
本願寺 020	C	本願寺	徳田重清	とくだしげきよ	1.5	鉄砲隊	4	6	柵 狙	銃器補充	4	一瞬	本願寺の味方の残弾数が上限を超えて回復する。	吉野啓太
本願寺 021	R	本願寺	如春尼	にょしゅんに	1	足軽	1	6	柵 魅	輪廻舞踊	5	撤退するまで	【舞踊】味方の復活時間を減らす。	戸橋ことみ
本願寺 022	R	本願寺	蛍	ほたる	1.5	鉄砲隊	5	6	魅 狙	蛍火の陣	3	統率時間	【陣形】本願寺の鉄砲隊の射程距離が伸びる。	小室和生
本願寺 023	C	本願寺	本願寺教如	ほんがんじきょうにょ	1.5	足軽	5	7	—	山津波の計	7	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	寺澤隆德
本願寺 024	SR	本願寺	本願寺顕如	ほんがんじけんにょ	2.5	足軽	8	10	城 気 魅	如来降臨	7	統率時間	【陣形】本願寺の味方の兵力が徐々に回復し、敵の兵力を徐々に下げる。	杉浦善夫
本願寺 025	UC	本願寺	無二	むに	1.5	鉄砲隊	6	2	魅 狙	二丁拳銃	3	統率時間	武力が上がり、2部隊同時に射撃できるようになる。	匡吉

◆他家

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
他 024	R	他	足利義昭	あしかかよしあき	1	弓足軽	1	6		信長包囲網	4	統率時間	【陣形】範囲内の味方の武家数が多いほど、武力が上がる。	Daisuke Izuka
他 025	C	他	一色藤長	いっしきふしなが	1.5	槍足軽	4	8	—	窮地の一助	5	統率時間	範囲内の最も武力の高い味方の武力が上がる。 その効果は戦場にいる最も武力の高い敵と、最も武力の高い味方の武力差があるほど大きい。	池田宗隆
他 026	UC	他	和田惟政	わだこれまさ	1.5	槍足軽	5	1	忍	まきびしの罠	3	一定時間	【罠】敵と味方の移動速度を下げる。	三好載克

◆戦国数寄

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
SS019	黒 SS	織田	竹中半兵衛	たけなかはんべえ	2	鉄砲隊	5	11	城 制 魅	今孔明の軍法	5	統率時間	自身の兵力が下がり、範囲内の味方の数に応じて以下の効果を与える。 1部隊：武力と城攻撃力が上がり、虎口スロットの出目が良くなる。 2部隊：武力と移動速度が上がる。 3部隊：武力が上がる。 4部隊以上：兵力が回復する。	竜徹
SS020	SS	織田	千鳥	ちどり	2	槍足軽	8	1	忍 魅	忍法影走り	4	統率時間	発動後、範囲内のいずれかの場所でカードを押さえると、その場所に影状態で移動できる。 一定距離以上移動すると武力が上がる。	重野なおき
SS021	SS	織田	羽柴秀長	はしばひでなが	1.5	鉄砲隊	3	8	魅	山津波の計	7	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	添原友紀
SS022	SS	武田	秋山信友	あきやまのぶとも	3	騎馬隊	10	2	気	破裏拳魅鬼砂	7	統率時間	武力と移動速度と突撃ダメージが上がる。	ゆでたまご
SS023	黒 SS	武田	松姫	まつひめ	1	槍足軽	2	2	魅	届かぬ想い	3	統率時間	範囲内の最も武力の高い織田家の味方の武力と移動速度が上がる。 ただし自身は移動できなくなり、自身か効果中の部隊どちらかが撤退すると、両者ともに撤退する。	クロサワテツ
SS024	黒 SS	上杉	上杉景虎	うえすぎかげとら	1.5	騎馬隊	4	6	魅	幽玄なる気	6	統率時間	敵の統率力と移動速度を下げる。その効果は範囲内に敵が2部隊以上いると大きい。	タシロトジオ
SS025	SS	上杉	上杉謙信	うえすぎけんしん	4	騎馬隊	12	7	魅	毘天の化身	6	統率短時間	武力と移動速度が大幅に上がり、兵力が回復する。	武井宏之
SS026	黒 SS	上杉	上杉謙信	うえすぎけんしん	2.5	槍足軽	7	10	城 魅	車懸りの陣	7	統率時間	【陣形】自身の武力が上がるか、移動速度が下がる。さらに上杉家の味方の移動速度が上がり、 陣形の前方では武力が上がるが兵力が徐々に下がり、後方では兵力が徐々に回復する。	歩鳥
SS027	黒 SS	上杉	鬼小島弥太郎	おにこじまやたろう	2	槍足軽	8	2	—	金剛力	4	統率時間	武力と移動速度が上がる。	チェロキー
SS028	SS	上杉	直江兼続	なおえかねつぐ	2	槍足軽	6	9	制 魅	愛と義と	5	統率時間	上杉家の味方の統率力と兵力が上がる。	菅野文
SS029	SS	今川	今川義元	いまがわよしもと	2	槍足軽	6	7	魅	大勢力の爆進陣	6	統率時間	【陣形】範囲内の今川家の味方の部隊数が多いほど、武力が上がる。	島本和彦
SS030	SS	今川	寿桂尼	じゅけいに	1.5	弓足軽	3	8	柵 魅	舞台・紅天女	5	統率長時間	【陣形】今川家の味方の武力と統率力が上がる。	美内すずえ
SS031	SS	浅井朝倉	江	こう	1	槍足軽	2	4	魅	撹乱の呪い	3	統率時間	敵と味方の統率力を下げる。	椎名高志
SS032	SS	浅井朝倉	茶々	ちゃちゃ	1	弓足軽	1	5	柵 魅	岩石落とし	6	一瞬	敵に土砂によるダメージを与える。ダメージはお互いの統率力で上下する。	椎名高志
SS033	SS	浅井朝倉	初	はつ	1	弓足軽	2	4	魅	激励舞踊	4	撤退するまで	【舞踊】敵と味方の士気の上昇速度が上がる。	椎名高志
SS034	SS	他	陸奥辰巳	むつたつみ	2	足軽	9	1	—	鬼神の合力	5	統率長時間	武力が上がり、兵力が一定時間ごとに回復する。	川原正敏

◆ EXカード

カードNo	レア	勢力	武将名	武将名読み	コスト	兵種	武力	統率	特技	計略	士気	効果時間	計略効果	作家名
EX002	EX	武田	真田幸村	さなたゆきむら	3	槍足軽	9	6	気 魅	熱血大車輪	7	統率時間	武力が上がり、カードをタッチすると全方向に槍の無敵攻撃を行うようになる。	士林誠

三国志大戦3 意外なカードから、定番!? のカードの調整まで！ Ver.3.59B3変更点をチェック！

勢力	レア	名前	兵種	計略名	変更点	修正
魏	SR	曹操	騎兵	覇者の求心	範囲↑	↑
魏	R	荀彧	弓兵	玄妙なる反計	範囲↓	↓
魏	C	楊脩	弓兵	鶏肋	範囲↑	↑
魏	UC	郭嘉	騎兵	城内連環の計	効果時間↓、城内速度率↑	↓
魏	C	戯志才	弓兵	兵糧寸断	城内回復時間↓	↓
魏	UC	曹叡	弓兵	明帝の勅命	効果時間↑	↑
魏	SR	司馬懿	騎兵	狼顧連破	効果時間↑	↑
魏	SR	夏侯淵	騎兵	魏国の礎	効果時間↓、上向き（速度↑）	→
蜀	R	劉備	槍兵	桃園の誓い	範囲↓	↓
蜀	SR	魏延	騎兵	唯我独尊	武力↓、速度↓	↓
蜀	UC	関索	弓兵	天意の導き	効果時間↑	↑
蜀	SR	劉備	騎兵	五虎将の大号令	武力↑	↑
蜀	SR	姜維	槍兵	寡兵の麒麟児	武力↑	↑

勢力	レア	名前	兵種	計略名	変更点	修正
呉	R	孫権	弓兵	若き王の手腕	効果時間↑	↑
呉	R	周瑜	弓兵	赤壁の大火	威力↓	↓
呉	SR	甘寧	槍兵	河賊の粘り	効果時間↓	↓
呉	C	祖茂	騎兵	囮兵召喚	召喚兵速度↓	↓
呉	UC	諸葛恪	槍兵	快延の乱	兵力回復↓　武力↓　武力減少間隔↑	→
群雄	UC	程銀	槍兵	強進の乱	効果時間↑	↑
群雄	UC	閻圃	弓兵	陰陽の道術	効果時間↑	↑
群雄	SR	呂布	騎兵	赤兎咆哮	武力↑	↑
漢	SR	朱儁	騎兵	傍若無人	知力↑	↑
漢	UC	劉虞	騎兵	決起の理	速度↓	↓
漢	UC	皇甫嵩	槍兵	決起の特攻戦法	効果時間↑	↑
漢	UC	荀ユウ	弓兵	憂国の反計	範囲↓	↓

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010

09-10 FCアルカディア選出ベストイレブン!!

いよいよ研究が熟成の域に入って来た『09-10』のカードたち。今回はそれらのカードの中から、ベストイレブンとしてFCアルカディアが選出した選手たちを紹介するぞ。レア、レギュラーカードあわせて22名の選手たちにぜひ注目して欲しい。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年12月2日稼働）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

- GK：カシージャス／ベナーリオ
- LSB：A・コール／リーター
- CB：キエッリーニ／チアゴ・シウバ
- CB：R・カルバーリョ／スキラッチ
- RSB：マイコン／ペレア
- DMF：デ・ロッシ／メクセス
- LSMF：リベリー／アンデルソン
- RSMF：D・アウベス／バレンシア
- OMF：スナイデル／ベナユン
- CF：ビジャ／ファルカオ
- ST：C・ロナウド／G・ロッシ

FCアルカディア・イタリア担当 マンモス丸谷

個人的に『09-10』はただ強いカードを並べるより、連携を考えた"ユニット"でチョイスしたほうがいいと思う。とくにアグエロ＋フォルランやミシモビッチ＋ジェコ＋グラフィッチ、あたりのコンビネーションは強力。まあビジャ＋トーレスなんかは個人でもコンビでもいけて最強なんですけどね。

イチオシ！ 選手 アグエロ

特殊連携持ちのパートナーとプレイ中にチームスタイルを発動すれば超絶コンビで得点を量産。相方のフォルランをMVPに置きかえたり、義父のマラドーナとコンビを組ませるとより凶悪に！

FCアルカディア・オランダ担当 たてしゅ

レアカードについては「おなじみ」という表現がしっくりとくる順当なところに落ち着いた感がある。一方、白カードの人選にはかなり頭を悩ませた。上記のほかにもちまたであまり見かけないジョズエ（ボルフスブルグ）、マルチェナ（バレンシア）あたりをまだ使ったことがない人というはぜひ一度お試しを！

イチオシ！ 選手 ジョズエ

相手ボールホルダーに「これでもか！」と言わんばかりにしつこく食らいつき、味方のカバーリングも的確にこなす。つなぎのパスでもほとんどミスをしない超優等生だ！

FCアルカディア・強キャラ担当 名波シュン

今作は連携が重要なので、これらの選手を並べただけでは機能しづらそうですが、ひとまず順当な結果になった印象。過去バージョンのぶっとびカードと比肩しうるのはファルカオ、ベナユン、メクセス、チアゴ・シウバあたり。レアDFは強いけどファウルが心配。レアの両サイドバックもシリーズ屈指の強さか。

イチオシ！ 選手 F・トーレス

しれっと推薦。ビジャなど有名選手との特殊連携が多く、育ち切るとカテナチオだろーがなんだろーがハットトリック当たり前の強さ。強者の心を折らせる一枚です。

FCアルカディア 日記 1 ベストイレブンの選考からは漏れてしまったが、「09-10」のウイングとしてベストに推したいのがファン・ペルシー。好不調の波が激しいが、好調時のドリブル突破力は間違いなくトップレベルだ。また、白カードであれば攻守両面で計算できるフレッチャーと、優れたボール奪取力でショートカウンターを演出するルーカスをサイドハーフまたはゲームメーカーの次点としてあげておきたい。（たてしゅ）

ベストイレブン

ストライカー

ノミネート選手	
ダビド・ビジャ (SPS)	ロビン・ファン・ペルシー (HOS)
ディディエ・ドログバ (チェルシー)	フェルナンド・トーレス (リバプール)
ラダメル・ファルカオ・ガルシア (ポルト)	ジュゼッペ・ロッシ (ビジャレアル)

ビジャ、ファン・ペルシーは"レアにすると目に見えて動きが変わる"という理由からレアカード版でノミネート。この二人のレア版はシュートの精度はもちろん、トラップなどシュートに至るまでのボールタッチも向上するため、得点の量産が期待できる。アンリ、ルイス・ファビアーノ、ディエゴ・ミリートあたりもレアカードにするとパワーアップするので、興味がある人はぜひ試してほしい。スペシャル(黒)カード最注目は破格の決定力を持つ、フェルナンド・トーレス。その攻撃力は数多のレアカードを超えるほどの力を秘めている。常時フル出場が難しいスタミナの数値だけは気になるが、最強クラスであることは間違いない。ロッシも単独で得点を奪える系の頼りになるストライカーだ。また本作ではワイドポスト、セカンドポストといったチームスタイルを持つFWは得点力とチャンスメイクの両方を高レベルでこなせる選手であることが多い。その中でもファルカオ・ガルシアはぶっちぎりの高性能カード。セカンドポスト発動中は攻撃の起点とそこからの飛び出しでゴールチャンスを演出。FCアルカディア全員がイチオシの選手だ。

ベストイレブン

ゲームメーカー

ノミネート選手	
ベスレイ・スナイデル (HOS)	ヨッシ・ベナユン (リバプール)
トマス・ミュラー (バイエルン)	エベル・バネガ (バレンシア)
ソウタ・ヒラヤマ (JT)	ジェレミ・メネズ (ローマ)

今回選出した選手に共通するのはボールキープ力の高さ。相手ディフェンダーからプレッシャーを受けても、トラップやフェイントで逆を突いたり、素早くターンする能力に優れた面々ばかりだ。

現バージョンの優良ゲームメーカーは、ラストパスを高精度で出せるバネガのようなタイプと、ドリブルで相手を抜いたり最前線に飛び出して高い得点力を発揮するミュラーのようなシャドーストライカータイプの2種類に大きく分けられる。また、同じパサー型でも選手ごとにいろいろと個性があり、バネガは味方の足元にピタリと合わせるショートパスを多用する一方、ベナユンは敵陣のスペースを切り裂く華麗なスルーパスが得意だ。

また、相手ボールホルダーに素早くプレスをかけてボールを奪取できる能力があるかどうかも見逃せない大きなポイント。敵陣バイタルエリアでボールが取れれば、得点チャンスにつながりやすいショートカウンターを仕掛けられるからだ。前述のバネガはもちろん、ランパードや今回は黒カードのため選考外となったスコールズなどがボール奪取を得意としていることも追記しておきたい。

ベストイレブン

ボランチ

ノミネート選手	
ダニエレ・デ・ロッシ (ITS)	セルヒオ・ラモス (レアルマドリー)
シャビ・アロンソ (SPS)	ジョズエ (ヴォルフスブルグ)
ジャン・マクン (リヨン)	フィリップ・メクセス (ローマ)

本作でいわゆる"強い"ボランチを探す際はスタミナに注目するといい。この数値が高い(18以上が目安)ほどボールを追う意識と奪う確率が高い傾向にある。またスピードとパワー、どちらも高レベルでまとまっているDFもボランチ向き。ここで挙げているセルヒオ・ラモスやメクセスらは本職よりも中盤の底に配したほうが目立った活躍を見せてくれるだろう。シャビ・アロンソは上記の文脈からは外れた存在ではあるがボールをもった際の別格の展開力を評価して選出。守備も人並み以上にこなす、ほかには無い死角の無い選手といえる。

ベストイレブン

サイドアタッカー

ノミネート選手	
フランク・リベリー (バイエルン)	バレンシア (マンチェスター・U)
ルーニー (マンチェスター・U)	ベノワ・トレムリナス (ボルドー)
D・アウベス (バルセロナ)	ジルコフ (アトレチコ・マドリード)

キレ味鋭いドリブルで相手を次々に抜き去るリベリーの能力はやはり別格。白カードではミスが少なく、攻守両面でクレバーな動きを見せるジルコフ、チャンスメークに長けたバレンシアあたりが面白いタレントだ。

また、現バージョンならではの大きな特徴として、この位置に攻撃力に長けたサイドバックをコンバートすることで大活躍をするケースがある点も見逃せない。D・アスベス、マイコンあたりがその筆頭格で、本職の守備だけでなくドリブル突破や高精度のクロスボールを駆使して、味方の決定機を次々と作り出すのだ！

ベストイレブン

センターバック

ノミネート選手	
ジョルジョ・キエッリーニ (ITS)	チアゴ・シウバ (ミラン)
リカルド・カルバーリョ (HOS)	セバスティアン・スキラッチ (セビージャ)
ジョン・テリー (ENS)	プラニュス (ボルドー)

テリー、ルシオは持っているチームスタイルを考えるとレアで運用するのが望ましい。リカルド・カルバーリョはレア、黒ともに強いチームスタイルを持っているため、どちらを選ぶかはプレイヤーの好みになるだろう。ネスタは純粋にDFとしての能力が高く有用。エスキュデ&スキラッチはコンビで起用した際の安定感&交代を必要としないスタミナが魅力。白カードのDFを単独で選ぶなら中央突破に強いチームスタイル、リトリートを持つプラニュス(ボルドー)、個の能力が高いチアゴ・シウバ(ミラン)あたりもオススメだ。

ベストイレブン

ゴールキーパー

ノミネート選手	
カシージャス (レアル・マドリード)	ディエゴ・ベナーリオ (ボルフスブルグ)
ジュリオ・セーザル (インテル)	アンドレス・パロップ (セビージャ)
ヨシカツ・カワグチ (J-LE)	セルヒオ・アセンホ (マンチェスター・U)

シュートセービングは言わずもがな、ハイボールの処理や飛び出しの速さ、パントキックの精度、そしてPK戦での勝負強さと、あらゆる局面で違いを発揮するカシージャスはもはや説明不要の実力の持ち主。かつて一世を風靡したブッフォン(今回もレアカード化されているけど……)の領域を超えてしまった感すらある。

レギュラーカードでは、安定感抜群のセービングが光るベナーリオと、驚異のPKセーブ率で多くのプレイヤーから人気を集めたパロップの出現は、現バージョンを語るうえでは欠かせない要素といえるだろう。

CARD GAME SPIRITS
新世紀ファミリー四コマ
WCCF親子

「クライベイビーの意味はあえて聞くな」の巻

イケメン

作・名波シュン　絵・いちみやひろし

FCアルカディア日記2 ベストイレブン番外編:本作で個人的に熱かったのがフラメンゴ。「09-10」のブラジル全国選手権の優勝チームだけあって使えるカードが多くお世話になった。特にD.アウベス級の推進力を持つレオナルド・モウラ、華麗なテクニックでチャンスと得点を生み出すペトコビッチ、ペナルティエリア内ならほぼ確実にゴールへねじこむデニス・マルケスは強いだけでなく見ていて楽しいプレイが多くお気に入りでした。(マンモス丸谷)

Liverpool FC

リバプール

TEAM DATA

基本フォーメーション **4－2－3－1**

トーレス
ベナユン　ジェラード　カイト
マスチェラーノ　ルーカス
アウレリオ　シュクルテル　キャラガー　ジョンソン
レイナ

ボロニン
バベル
リエラ
アクィラーニ
インスーア

ベニテスレッズのラストイヤーイレブン

主砲トーレスをはじめとする攻撃陣がチームにフィットし、悲願のプレミアリーグ優勝を目指した09-10シーズン。しかし、ジェラードを筆頭にレギュラークラスの選手に負傷者が続出したこともあって本来の実力を出し切れず、終わってみれば7位でチャンピオンズリーグの出場権も逃すというまさかの結末に。しかし、ベストメンバーがそろえばその攻撃力は欧州屈指のレベルを誇る。

攻守両面で圧倒的な存在感を見せるジェラード。一撃必殺のロケットパスとミドルシュートは今回も健在だ！

U-5ならだれを登録する……？

攻撃陣は駒がそろっているので大きなテコ入れは必要ないが、選手層が薄くてカバーリングの得意なタイプのいないセンターバックの補強は必須。攻撃面は申し分ないが守備に難のあるジョンソンを思い切って外し、エスキュデなどの人材で弱点を補うべきだろう。

また、守備力の計算できるサイドバックも欲しいところ。両サイドに対応するレアルのアルベロアやインテルのコルドバ、ライバルのマンUに居るオシェイのようなマルチロールを加えておきたい。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ホセ・レイナ	ムードメイキング	10	18	14	16	14	11	83

使用感　セービング、ハイボール処理、パントキックの精度、そしてPK戦での強さのどれをとっても水準以上の能力を持つ総合力の高いゴールキーパー。特にミドルシュートにはめっぽう強く、ドリブルで侵入してきた相手に対しても素早く距離を詰められる足の速さも大きな長所だ。至近距離からのシュートに対しても、個人能力が成長するにつれてどんどんブロックがうまくなるので実に頼もしい。

備考　意外と知られていないが、ボールをキャッチしてから素早くボールを繰り出すカウンターフィードのうまさもこの選手の大きな長所。カウンターを狙うにはまさにうってつけの人材だ！

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ジェイミー・キャラガー	バイタルエリアブロック	10	18	13	17	13	17	88

使用感　積極的にフォアチェックを仕掛けるタイプのセンターバックで、ボールが無い場面でも高い位置にポジションを取り、相手のスキを突いてタックルを仕掛けてボールを奪取する。スタミナ値が高く、90分間動き回ってもバテにくいのも大きな魅力だが、動きが鈍いため裏のスペースを突かれると非常にもろい。ボールコントールもあまり得意ではなく、相手にボールを取られやすいのも泣きどころだ。

備考　右サイドバックでも使えないことはないが攻撃面での計算ができず、高めにポジションを取るせいで相手に裏を取られやすい印象。起用はセンターバックに専念させたほうが無難だ。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ファビオ・アウレリオ	アザーサイドアタック	12	12	15	14	15	15	83

使用感　自分の守備ゾーンには容易に穴を空けない、ポジショニングに優れたサイドバック。カバーリングの意識も高く、味方センターバックの背後のスペースを的確に埋めてくれるが、対敵動作は不得手で一対一になると非常に抜かれやすい印象だ。攻守の切り替えが非常に早く、ときどき敵陣バイタルエリア付近まで顔を出すオーバーラップを披露することも。ロングスローの使い手としても重宝する。

備考　試合中はあまり蹴る機会は無いが、実はクロスボールの精度が非常に高い。いざというときには、中盤やウイングで起用してアシスト役として使うのも一つの手だ。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	エミリアーノ・インスーア	サイドエリア支配	13	10	14	12	16	14	79

使用感　常時高めの位置にポジションを取り、積極的にオーバーラップを仕掛けるタイプのサイドバック。攻撃時は、ドリブルよりも味方にボールをいったん預けてから攻め込むパスアンドゴーの動きを好み、スピードに乗った状態でボールを受けたときのドリブルの威力はなかなかのもの。しかし守勢に回ると非常にもろく、攻撃から守備への切り替えが遅いのでカウンターを受けやすいのが短所だ。

備考　実はシュートの決定力が高く、サイドからカットインしてから放つドリブルシュートのうまさはかなりのもの。バイタルエリア付近でボールを持ったときにはぜひお試しを！

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	グレン・ジョンソン	オーバーラップ	14	9	15	15	17	15	85

使用感　オーバーラップがとにかく大好きで、快速を飛ばしてタッチライン際をひんぱんに駆け上がる。高い位置でボールを持てば、クロスやスルーパスなど多彩なキックで決定機を演出し、スピードの乗ったときのドリブルも簡単には止められない。しかし守備は全般的に苦手で、特に相手と1対1になってしまうとあっさり抜かれてしまうことがしばしばあるので味方センターバックの援護が不可欠だ。

備考　グラウンドでもミーティングルームでも、コミュニケーション時の選択肢がなかなか当たらない印象で成長がどうしても遅くなりがち。インターバル中はこまめに呼び出すようにしたい。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	マルティン・シュクルテル	ペナルティエリアブロック	9	17	11	19	13	14	83

使用感　ハイボールの競り合いには無類の強さを発揮し、フォアチェックから強烈なスライディングタックルを繰り出して相手の突破を阻止するのを得意としている。欠点は動作が鈍いためドリブラータイプの相手に逆をとられやすく、サイドからクロスを放り込まれたときには、ゴール前で相手のマークを簡単に外してしまうケースが非常に多いこと。タックル時にファウルを取られやすいのも難点だ。

備考　武骨な外観（失礼！）とは裏腹にボールコントロールは意外と器用で、しばしば自陣でショートパスを回して相手をいなしてくれる。ときどき放つロングフィードもまずまずの精度だ。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	アルベルト・アクィラーニ	ダイレクトプレイ	14	12	17	12	15	15	85

使用感　長短織り交ぜたパスを散らしてゲームを組み立てるタイプで、チャンスと見れば長い距離を走って相手ゴール前付近にまで飛び出してくる。守備意識も高く、敵陣の深い位置からでも積極的にプレスをかけてボールを奪い返し、ショートカウンターの起点にもなってくれるので実に頼もしい。ただ、競り合いの場面では相手に力負けすることが多いのでワンボランチを任せるのは厳しいだろう。

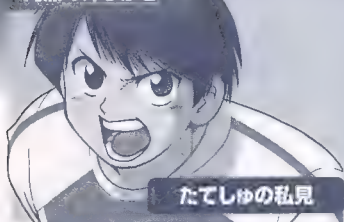
備考　ポストプレイヤーを大の苦手としており、寄せても簡単に振り切られて攻撃の起点を作られてしまう。トップ下で使って相手DFを追いかけさせてショートカウンター狙うのがおすすめ。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ヨッシ・ベナユン	ファンタジーア	16	8	18	11	17	14	84

使用感　スペースに飛び出した味方の動きを見逃さず、相手ディフェンスラインの背後へ配球する高精度のスルーパスはまさに絶品。中盤下がり目の位置から左右に散らすミドルパスも正確で、さらにはファーストタッチで相手のマークを外すテクニックにも優れているのでボールを相手に取られにくいのも大きな長所。パサータイプのMFの中では現バージョンで最高クラスではないだろうか？

備考　攻撃に関してはケチのつけようがないが、守備に関してはまったく計算できない。ボタンで指示をしてもプレスバックを全然しないので、使うときはひたすら攻撃に専念させよう。

FCアルカディア日記3　センターバックを縦に2枚並べるフォアリベロシステムは、いわゆる「縦列車」対策に有効な守り方だが、これにはもう一つ大きなメリットがある。それは相手にサイドを突破された場合でも、センターバックが二人ともボールホルダーに引っ張り出されずに中央からほとんど動かなくなること。センタリングを誘って跳ね返したいときには有効な戦法となるので、覚えておいて損はない。（たてしゅ）

円熱の汗っかき

オランダのマルチロールこそチームの心臓

たてしゅの私見

ジェラードやトーレスに比べると華やかさの面では劣るかもしれないが、チームへの貢献度という意味ではカイトもまったく彼らに引けを取らない。頑強なボディを生かしてボールを納めて攻撃の起点となり、守備でも積極的にプレスバックをしてくれるので実にありがたい存在だ。

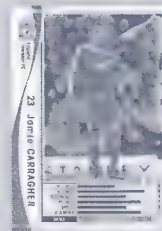
また、レアカード版のカイトは味方のパスを引き出すポジショニングにも優れており、さらにチームスタイルの「スペースメイキング」を使用すると味方全員の動き出しが良くなる効果を持っている。

優れたボディバランスはもちろん、トーレスとのコンビネーションは驚異の破壊力を持つ。前線から相手を追い掛け回す守備も秀逸!

スタミナ大事

流した汗は裏切らない…………はず

マンモス丸谷の私見

個人的な持論なのだけれども、『09-10』は"スタミナが高い選手にハズレ無し"と思ってたりする。具体的な数値のボーダーラインを挙げるとFWとDFは16以上、MFは18以上。この数値を上回る選手は大体ボール奪取がうまい(気がする)。そこで登場するのがキャラガーさんである。スタミナ17、センターバックとしては驚異の数字。いざ使って見れば持論どおり試合終盤までボール保持者を猛追!ファウルで試合を壊すことが多い気もするが、基本的には頼りになります。

パワーとスピードも高めなのでボランチや守備的なサイドバックとしても機能する。実はユーティリティー性の高い選手でもあるのだ。

王子様!

イスラエルのぶっとびプリンスに注目!

名波シュンの私見

本誌でも初期からたびたび取り上げているけど、やっぱり彼への評価は変わらない。3トップの左右やST、OMFと攻撃的なポジションならどこでもとんでもない能力を発揮するイスラエルの王子様、ベナユンこそ至上のレギュラーカードなのです。

たてしゅ氏は彼のパス能力に注目しているようだが、僕はむしろドリブリングと決定力に注目しています。特に3センターFWの左右ではほぼ止められた記憶が無いほど鋭利です。しかもシュート力もバッチグー(死語)なんだなこれが。

本職はSTな気がする。高さは無いけど、そのほかの攻撃能力はほとんどパーフェクト。チームスタイルのファンタジーアも使いやすい!

種別	選手名	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.	使用感	備考
SP	スティーブン・ジェラード	パワードリブル突破	16	12	16	17	16	17	94	右足から繰り出す爆発的なキック力は他の追随を許さない。高確率でゴールを奪うミドルシュートはもちろん、コーナーキックや中盤の底から放つロングパスは、高確率で前線で待つ味方にピタリとつなげることができる。フェイントはほとんど使わないが、パワーがあるのでドリブル中に相手に寄せられても簡単には取られない。一対一でのボール奪取力も高く、好守の切り替えも迅速だ。	中盤の高い位置ではスルーパスを出すこともあるが味方にほとんどつながらず、比較的早い段階で黄金連携になるトーレスもその例外ではない。パスよりもミドルシュートを狙おう。
RE	ルーカス	ディフェンシブセントラル	11	13	14	15	15	17	85	ディフェンス時は中盤のあらゆる場面に顔を出し、一対一でも高いボール奪取能力を見せてくれる。ボールを受ければ少ないボールタッチでパスをさばき、特に中盤の低い位置から左右広角に散らすミドルパスを得意としている。またぎフェイントやスルーパスのようなシャレたプレイはほとんどやらないが、ミスの少ない堅実なプレイスタイルはどんなチームに入れても問題なく機能するだろう。	味方がボールを失ってもすかさず奪い返してくれる守備のうまさは特筆モノで、トップ下で起用してショートカウンターを狙うのも有効。「ゲットバッカー」のスキルはダテではない!
SP	ハビエル・マスチェラーノ	マリーシア	10	16	13	16	15	19	89	マークに付いた相手に対して、しつこく食らいつくハードマークが最大の持ち味で、一度相手に逆を突かれても、すぐに体勢を立て直して再びプレッシャーを掛けることができる能力は特筆に値する。接触プレイにも非常に強く、滅多なことではボディバランスを崩さない。ボール奪取後に放つミドルパスの精度も正確で、カウンターの起点としても機能するので非常に使い勝手がいい選手だ。	守備能力の高さを生かし、守備のオプションとしてセンターバックにコンバートして使うのもアリ。実際、取材中もキャラガーやシュクルテルのカバーに奔走して大活躍をしてくれた。
RE	アルベルト・リエラ	サイドチャンスメイク	14	9	15	15	15	15	83	左サイドのスペシャリストで、高い位置でボールを持てば緩急自在の多彩なクロスボールを繰り出して味方のシュートチャンスをお膳立てする。特にマイナス方向に低い弾道で折り返すボールは、中盤から飛び出すタイプの得点力をさらに引き出してくれるハズ。好調時は鋭いシザーズフェイントを披露し、しばしばカットインして中央に切れ込むこともあるがスピードはそれほど無い印象だ。	一見地味だが、中盤低めの位置からFWに向かって撃ち込むくさびのパスを絶妙のタイミングで出せるのがこの選手の隠し味。使いこなせれば実に強力な武器になるのでぜひお試しあれ!
RE	ライアン・バベル	ウインガードリブル	16	7	15	15	18	12	83	ファーストタッチ後にすぐさま加速してトップスピードになる高速ドリブルが最大の武器。特に左サイドからカットインしたときのスピードおよびフェイントはキレ味抜群で、好調時はトップクラスのDFでも簡単には止められない。決定力もまずまずで、ウイングとセンターフォワードのどちらでも機能するのも長所だ。スタミナが少ないので、後半から投入するスーパーサブ役として使うといい。	個人能力は放っておいてもどんどん成長するが、逆に特殊能力の成長は極端に遅い。こまめにミーティングルームに呼び出し、根気強くコミュニケーションを取るようにしたい。
SP	フェルナンド・トーレス	キープレイヤーアタック	19	5	17	17	18	14	90	足でも頭でも、あらゆるシチュエーションで高い決定力を発揮する万能ストライカー。ファーストタッチの瞬間に急加速して、相手を一気に置き去りにするドリブルはまさに圧巻で、トップスピードに乗ったままでも素早い動作でシュートが撃つことが可能。裏に飛び出した味方へラストパスを出すポストプレイも得意としており、現バージョンの黒カードFWの中でも間違いなく最強クラスだ。	攻撃面で欠点らしい欠点は特に見当たらないが、唯一やや不得手にしているのはセンタリング。ウイングで使うよりも、やはりフィニッシャーに専念させるのがベストだろう。
SP	ディルク・カイト	ファイティングスピリッツ	17	10	13	17	14	19	90	味方からのロングボールを胸でトラップし、相手を背負ったままでも強引にターンして振り切るプレイを得意としている。足はそれほど速くなく、細かい足技も特に使わないがボディバランスに優れているので対峙する相手を力ずくで抜けるのも大きな魅力で、シュートの決定力も十分に計算できる。フォワード登録だが、守備意識がとても高いのでサイドハーフとして使っても問題なく機能する。	トーレスとの連携が非常によく、取材中は15試合ほどで黄金連携が完成。特にトーレスの待つ位置にピタリと合わせるクロスは高精度で、相手にとってはまさに恐怖の武器となる。
RE	アンドリー・ボロニン	ダイレクトシュート重視	17	5	15	15	17	15	84	前線から中盤にポジションを引いてボールを受け、そのまま密集地帯に突っ込んでスルスルと抜けていくドリブル突破を得意とする。スキあらば相手ディフェンスラインの背後にも飛び出し、神出鬼没の動きで敵陣をかく乱する。短所はボールを持ち過ぎて相手に奪われやすいことと決定力が低いこと。特に左足でのドリブルシュートは至近距離からでもしばしば外してしまうのが玉にキズ。	20試合ほど消化した段階でも、チームメイトとはだれ一人として連携がつながらないという珍しい特徴(?)も持つ。あまり戦術で縛らずに自由にプレイさせておくのがベストかも!?

FCアルカディア日記4 ゴールキーパーの能力を調べるうえで意外と盲点になりやすいのがカウンターフィードの能力。ボールをキャッチした後に素早く体勢を立て直し、前方の味方にボールを配球する能力に優れた選手は非常に少ないからだ。今までこの能力について全然気にしていなかったという人は、ぜひフィードの素早さや正確さの違いも調べてみよう!(たてしゅ)

AS Roma

ASローマ

TEAM DATA

基本フォーメーション　4－2－1－3

メネズ
ブルディッソ
チェルチ
モッタ
アンドレオーリ

トッティ
ブチニッチ　ペロッタ　タッディ
ピサロ　デ・ロッシ
リーセ　ファン　メクセス　カッセッティ
セルジオ

優良レギュラーカード満載で 覇権を目指す英雄たち

チームの象徴であるトッティを筆頭に、デ・ロッシやペロッタといった在籍年数の長い選手の多くが特殊連携で結ばれているため、セットで起用すれば数値以上の動きを見せてくれる。そこにブチニッチやメネズの個の力を融合させればビッククラブに引けを取らない得点力が実現できる。一方で守備に関しては問題あり。4バックだとチームスタイルが使えにくい選手が多いので、状況に応じてリベロを置くなどして対応したい。

デ・ロッシのところでボールを奪取できれば攻めも守りもスムーズに機能する。いまやトッティ以上に重要な存在だ。

U-5ならだれを登録する……？

『09-10』のカードをそろえれば自然にU-5になるローマだが、この構成で対人戦を勝ち抜くのは正直厳しい。リーセ、ピサロは過去のレギュラーカードでも十分に活躍できるので差し替え、余った2枠でチームを強化したい。補強の最優先ポイントは軸になるセンターバック。ライバルクラブ出身だがトッティの盟友であるネスタのようなDFを登録するといい。もう一人は90分通して走れるFWか。トッティの鋭いパスに対応できるトラップのうまい選手ならなおよしだ。

RE	ジュリオ・セルジオ	Tスタイル	GKゲームメイク	Off	8	Def	16	Tec	13	Pow	16	Spe	12	Sta	10	To.	75

使用感　今作で初カード化を果たしたローマの選手の中では一番の掘り出しものではないだろうか。初期状態から至近距離のシュートには鋭い反応で対応。さらに個人能力が伸びてくるとPK戦に強いというストロングポイントを身に付けてくれる。ミドルシュートへの反応がやや鈍い点は気になるが、これも成長とともに人並み（一般的なレギュラーカードのGK）にはなる。

備考　すぐに攻撃へと移れる鋭いフィードも特徴の一つだが、受け手になるMFが競り合いに強くないとチャンスではなくピンチになることが多い。チームスタイル発動時はとくに発生しやすい現象なので注意。

RE	マルコ・アンドレオッリ	Tスタイル	セーフティディフェンス	Off	8	Def	16	Tec	11	Pow	16	Spe	11	Sta	13	To.	75

使用感　ローマには珍しい（？）イタリア国籍のセンターバック。総合値だけ見ると起用に二の足を踏んでしまうかもしれないが、マンツーマンの守備や空中での競り合いに強く安定感がある。コミュニケーションを取らなくても個人能力が勝手に☆三つぐらいまでは成長していくタイプなので、能力覚醒を狙いやすいのも長所のひとつ。成長させてから実戦投入させればほとんど欠点を感じることなく使っていけるだろう。

備考　スタミナの低さは成長させても完全にカバーするのは難しい。スタメンで使うなら60分程度で交代、もしくはスーパーサブと割り切って後半からピッチに送り出したほうがいい。

RE	ニコラス・ブルディッソ	Tスタイル	マンツーマンディフェンス	Off	8	Def	17	Tec	12	Pow	17	Spe	14	Sta	14	To.	82

使用感　相手選手が接近してくると積極的に飛び出してタックルやスライディングでボールダッシュを試みる。仕掛ける頻度に比べてファウルを犯す回数は少なめなため、失点の原因となることは少ない。しかしアグレッシブな守備が持ち味のためスタミナの消耗が激しく、休養直後でもない限りフル出場は厳しい。スタメン起用時は後半になったら常に交代を念頭に置いて運用するのがベターだ。

備考　セリエAで台頭したのはローマだが、仲のいい選手の多くはかつて所属したクラブにいる。マテラッツィ、サネッティ、コルドバといったインテルの重鎮に加え、ボカでの同僚ウーゴ・イバーラとも好連携。

RE	マルコ・カッセッティ	Tスタイル	サイドエリアブロック	Off	12	Def	13	Tec	12	Pow	15	Spe	15	Sta	15	To.	82

使用感　守備に特化した右サイドバック。平時（攻撃的なチームスタイルを発動していないとき）ボールを追いかけるより、相手の侵入を防ぐためのスペースを埋めている時間のほうが長いのでは？　と思えるほど攻撃には参加しない。それゆえかムダな動きが少なく、連戦でも疲労でパフォーマンスはほとんど落ちない。187cmと長身でセンターバックの経験もあるため、被コーナーキック時にも頼りになる存在だ。

備考　逆サイドのリーセ、近いポジションにいるタッディやメクセスと特殊連携を持つ。パス系のチームスタイルが発動している状態だとテンポ良く連携のいい選手に効果的なパスを散らしてくれるぞ。

RE	ファン	Tスタイル	リベロディフェンス	Off	9	Def	18	Tec	12	Pow	17	Spe	14	Sta	13	To.	83

使用感　知性派DFという触れ込みだが、ボールや相手選手との距離の取りかたが中途半端になることが多く、安定しない守備でチーム全体をたびたびピンチに陥れる。センターバックとしての守備力は微妙だが、フィードはうまく、カウンターの起点としては機能する。パスカットにも見るべきものがあるため、起用するなら守備で失敗しても致命傷になりづらい中盤に配置するのがいいかも（スタミナ不足という問題は残るが……）。

備考　カナリア軍団の守備の要、ルシオと相性がいいのはプラス要素。本作のブラジル人DFは安定感のある選手が多くないため、ブラジル縛りのチームを作るなら連携のいいファンはルシオのパートナーの候補になりうる。

RE	フィリップ・メクセス	Tスタイル	フォアリベロディフェンス	Off	10	Def	17	Tec	13	Pow	18	Spe	14	Sta	15	To.	87

使用感　ボール保持者への素早いチェックで危険の目を刈り取っていく。4バックの中央はもちろんボランチ気味の位置に配してフォアリベロとしても高い守備力を見せる。相手攻撃陣の動きを止めるというタスクをこなす選手としては最高レベルだが、過去の（レア）カードと比べると時折強引な接触プレイを見せることがある。積極性と引き替えにカードをもらいやすくなっている点は覚えておこう。

備考　ファンとメクセスが持つリベロ系のチームスタイルは最終ラインの中央にDFを縦に二枚並べないと発動しない。またなぜかローマの同僚と連携線がつながりにくく、ラウンジでの会話が重要になる点にも注意。

RE	マルコ・モッタ	Tスタイル	サイドエリア支配	Off	11	Def	14	Tec	11	Pow	13	Spe	16	Sta	17	To.	82

使用感　今回が初カード化となる右サイドのスペシャリスト。攻撃中は大きく攻め上がることがまれなため目立たない存在だが、守備時は驚異的なダッシュスピードとピッチの右半分をカバーするような豊富な運動量で存在をアピール。持っているチームスタイルも強力で、発動中は攻撃、守備時ともにサイドエリアでの動きを活発にしてチームを優位な状況に立ちやすい状況を作り出してくれる。

備考　若手選手としてカテゴライズされているようで、個人能力は☆三つまでは放置していても上がっていく。特殊連携はアンドレオッリ、ブチニッチなど最近ローマに加入した選手との間に設定されている。

SP	ヨン・アルネ・リーセ	Tスタイル	ロングスローイング	Off	11	Def	14	Tec	12	Pow	18	Spe	16	Sta	15	To.	86

使用感　リバプール在籍時のカードにはあった縦への突進力は鳴りを潜めた代わりに守備力は大幅に向上。ボールを取りに行く動きは得意ではないが、現実のローマでセンターバックにチャレンジした影響だろうか、自陣で待ちかまえての守備は悪くない。特に空中戦には強く、クロスや浮き球のパスはことごとく遮断する。足下の技術はDFにしては高めで、キック力を活かしたロングパスやサイドチェンジはいい精度。

備考　セットプレーに役立つロングスロー持ち。相性のいい選手にクラウチがいるので、二人の連携を高めれば必殺の得点パターンになるかも!?　直接、間接ともにフリーキックも得意としている。

FCアルカディア日記5　とにかく選手間の連携線がつながりやすいローマ。特殊連携、黄金連携の強力さを知るには最も適したチームだろう。ピサロのショートパスワークやメネズのコンビネーションプレイといったパス系のチーム全体に影響を与えるチームスタイルを使うと、より連携のよさを前面に押し出した攻めを見ることができるぞ。（マンモス丸谷）

永遠の王子様

たてしゅの私見

とにかく点が取りやすい"信者向け"バージョン

ここ数バージョンでゆるやかに能力値が下がっていき、すっかり影の薄くなったトッティさん。しかし彼の場合、能力値の増減とは別に毎年スタイルが微妙に変わるため、その変化を楽しみに新しいカードを使おうと思わせる魅力がある。

今回は今までで最もゴールを決めることだけに特化した仕様。ボールを持った際にチームスタイルを発動すれば周りにパスをほとんど出すことがなくなるため、とにかくトッティさんに点を取らせたいという人には最適なカードなのだ。

今バージョンのトッティはFWとして最前線に置くとゴールを狙うことに専念。あまり激しく動かないため数値よりはスタミナも持つ。

君を待ってた

マンモス丸谷の私見

常人離れした驚異の反射神経は必見!

ディフェンス値が16という平均的な数字だったこともあり、当初はこれといった特徴の無い凡庸な選手かと思いきや、いざ使ってみたら想像以上にスゴイ選手だったことが判明! 至近距離から撃たれたシュートに瞬時に反応するビッグセーブを連発、PK戦でもたびたび活躍するなど、その反射神経はまさに神掛かり的だ。ただし、ミドルシュートのセービングは不得手なようなので、シュートを撃たれそうになったら思い切って飛び出して間合いを詰め、得意の接近戦に持ち込もう!

至近弾には無類の強さを発揮し、超人的な反射神経でスーパーセーブを連発する。ボールキャッチ後のフィードを正確に出せるのも好印象だ。

僕から始まった

名波シュンの私見

僕の中の元祖フォアリベロ!

フィールドの広い範囲をカバーするフォアリベロとしてはややスタミナが物足りない気もするが、フォアリベロとして必要な資質をすべて持ったスーパーなレギュラーカード。それこそがメクセスさん。守備力はもちろんスルーパスやミドルシュートの威力、さらにセットプレイでのターゲットマンとしての役割もこなすのだから驚きます。ほかのフランス人選手と連携が今ひとつなのが気にはなりますが、とりあえずチームに一枚入れておいて損は無いカード。今作を代表する優良白です。

弱点が無いというのがすごい。レアカードを含めても、デ・ロッシやマスチェラーノ、ネスタレベルでないと彼を超える安定感は持たない。

RE	アレッシオ・チェルチ	Tスタイル	ワイドシュート重視	Off	15	Def	10	Tec	14	Pow	13	Spe	16	Sta	12	To.	80

使用感 攻撃的なサイドアタッカーという触れ込みだが、初期状態ではドリブル突破、パス精度ともに微妙で戦力としては期待できない。個人能力が☆四つぐらいまで成長すると判断力がアップ。状況に応じてサイドをえぐったり、周囲の味方へ的確なパスを出すようになってくる。幸い個人能力が一気に上がっていくタイプなので、重用するなら集中的にコミュニケーションを重ねれば覚醒まで持っていけるだろう。

備考 チェルチを活かすなら相性のいいトッティとのコンビネーションを磨くしかない。連携線をつなげた上で個人能力を向上させ、右サイドからトッティへチャンスボールを供給させよう。

SP	ダニエレ・デ・ロッシ	Tスタイル	ファイティングスピリッツ	Off	12	Def	15	Tec	15	Pow	17	Spe	15	Sta	19	To.	93

使用感 すべてが高次元でまとまった本作トップクラスのボランチ。驚異的なスタミナで中盤全域をカバーし、接近してくる敵選手からボールを奪取。そこからすぐに攻撃へ直結するショートパスや攻め上がりを見せる。あまり前線へ顔を出すことは少ないが、得点の匂いがするミドルシュートを持っている。コーナーキックでボールを触った際など、打てるチャンスがあれば積極的に狙っていこう。

備考 レア版はチームスタイルがディフェンスダイナモに変化。そしてパワーが1アップして、球際での攻防により強くなる印象。守備を重視するならレア版、攻撃参加を期待するならスペシャルを選ぶといい。

RE	シモーネ・ペロッタ	Tスタイル	プレッシング	Off	13	Def	12	Tec	14	Pow	16	Spe	13	Sta	17	To.	85

使用感 数値を見ると守備的な選手だが、ペロッタの特徴である激しいプレスとこぼれ球への反応などは2列目で起用すると最も活きる。パスも過去作よりは精度が向上しており、パスミスはかなり減っている。ボランチでももちろん機能するが、2列目ほどの鋭いプレスは鳴りを潜める。個人能力の成長が非常に遅く、会話をしないと☆が一つも点灯しない。スタメンで使うなら優先的に対話をすべきだ。

備考 トッティ、デ・ロッシ、ピサロといった長きに渡ってともに戦ったチームメイトとは最高レベルの特殊連携が設定されている。ほぼ放置で太線まで成長し、数回会話に成功すれば黄金連携まで持っていけるぞ。

SP	ダビド・ピサロ	Tスタイル	ショートパスワーク	Off	14	Def	10	Tec	18	Pow	13	Spe	16	Sta	15	To.	86

使用感 精度の高い長短のパスでゲームを作るパサー系のMF。以前のバージョンのカードではスルーパスの多用などトップ下向きの行動が多かったが、今回はチームスタイルが示すとおり、堅実なショートパスが中心のボランチが適任のチューニングになっている。基本的に球離れはかなりいい部類に入るが、ボールを持った際にスペースがあるとゴール付近まで前進し、クロスやスルーパス狙いに行く。

備考 チームスタイルのショートパスワークは特殊連携持ちのチームメイトがいる中で使うと絶大な効果を発揮。しかし連携が確立していない選手がチーム内に多いとボールを失いやすくなるため危険な場合も。

RE	ロドリゴ・タッディ	Tスタイル	オフェンスダイナモ	Off	13	Def	9	Tec	15	Pow	12	Spe	15	Sta	16	To.	80

使用感 カード裏の適正ポジションは右サイドだが、過去作のカードに比べて突破力にかげりが見え、クロスが雑なのでサイドからのチャンスメイクは難しい。しかしトップ下、セカンドトップなどゴールに近い位置で起用すると動きが一変。こぼれ球を拾いまくって多くのチャンスを演出する好選手にチェンジ。シュートの精度は一流レベルなので、ボールを持ったら距離や角度はあまり考えず打ってしまっていい。

備考 特殊連携で結ばれたトッティとピッチで競演するのが、タッディを最も輝かせる起用法だろう。他のローマ攻撃陣とも基本的には好連携なので、華麗なパスワークからの得点も期待できる。

RE	ジェレミ・メネズ	Tスタイル	コンビネーションプレイ	Off	14	Def	8	Tec	15	Pow	15	Spe	16	Sta	15	To.	83

使用感 テクニック15とは思えないハイレベルの技術で敵陣を突破していく若きアタッカー。2列目より前なら中央でもウイングでも高いパフォーマンスを見せるが、本人の個性を最大まで引き出すならセカンドトップが適任か。劇的に能力がアップするわけではないが、個人能力の成長スピードはトップクラス(☆三つまで勝手に成長するタイプ)。ローマ期待の星がついに覚醒したか。

備考 チームスタイルを発動するとパスワークをはじめ攻撃に関する行動のキレが大きく増す。チーム全体の攻撃も活性化するタイプのチームスタイルなので、メネズの特殊能力は育てておいて損はない。

SP	フランチェスコ・トッティ	Tスタイル	キープレイヤーアタック	Off	19	Def	6	Tec	19	Pow	17	Spe	14	Sta	14	To.	89

使用感 年々カードの数値は微妙に下がっていくが、テクニックの高さや決定力はほとんど劣化していない。シュートの威力はゲーム全体から見てもいまだトップクラス。ペナルティエリアの手前あたりでシュートボタンを押せばボールはゴールへと吸い込まれていくだろう。唯一のネックはスタミナの低下。フル出場を数回続けると体力が完全回復しなくなるため、トッティ無しでの戦いも考える必要がある。

備考 チームメイトの大半と特殊連携が成立しているのは、さすがローマの生ける伝説といったところか。逆にライバルクラブの選手とは相性が悪かったりするため、イタリア縛りなどで遊ぶ際は注意が必要だ。

SP	ミルコ・ブチニッチ	Tスタイル	ペナルティエリア支配	Off	18	Def	7	Tec	16	Pow	16	Spe	16	Sta	15	To.	88

使用感 現実では左サイドの選手として起用されることも多いが、『WCCF』でサイドアタッカーとして活躍させるにはドリブルでの突破力が足りない。ただしFWとしてはシュート、ヘディング、競り合い、飛び出しなどストライカーに必要な動きをまずまずのレベルでこなせる万能タイプとして活躍が望める。サイドでの起用はあきらめ、ペナルティエリアの中心で勝負するストライカーとして運用するのがベターだ。

備考 トッティのように放っておいても黄金連携寸前まで行くような強力なつながりはないが、ブチニッチも前線の選手とは相性がいい。メネズやトッティとの連携ラインを確立すると得点力が一気にアップするぞ。

FCアルカディア日記6 2011-12シーズンを再現:オーナーの交代、ルイス・エンリケの監督就任により大胆なチーム刷新が行なわれたリアルローマ。しかし目玉選手として加入したボージャン、スケテレンブルグ、ボリエッロがすでにカード化されているため、現在のローマの布陣にかなり近い形のチームで遊べるのだ。また入手は困難(キャンペーンの景品のため)だがアシスタントコーチのデ・ラ・レッドもカードになっている。(マンモス丸谷)

第2回「リリース機体決定戦」開催決定!

機動戦士ガンダム EXTREME VS. エクストリームバーサス

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：チームバトルアクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2010年9月28日(稼働中)
- ■使用基板：SYSTEM357専用

早くも「リリース機体決定戦」の第2回目の開催が決定された。今回対象となる2機体はどちらも完全新規参戦の機体であるため、性能は予想できないがその分期待が持てそうだ。

ユーザー参加型の「全国VS.イベント戦が9月末より開催!!」3回目は第2回「リリース機体決定戦!」

CB-002 ラファエルガンダム

PILOT ティエリア・アーデ

「劇場版 機動戦士ガンダム00 -A wakening of the Trailblazer-」より初参戦となるラファエルガンダム。劇場版では自爆という形で幕を閉じたこの機体は前作のガンダムヴァーチェの後継機のようだが、本作における性能がガンダムヴァーチェ寄りなのかガンダムナドレ寄りなのかが非常に気になるところだ。コストもまた不明なので詳細を期待して待とう。

XM-X1 クロスボーン・ガンダムX1フルクロス

PILOT トビア・アロナクス

「機動戦士クロスボーン・ガンダム 鋼鉄の7人」に登場するMS。フルクロス「Full Cloth」と呼ばれる追加装甲を装備した形態でX1の最終仕様。そのためコストは2000以上だと思われるがX1改のような性能のいい機体を持つのか新たに優秀な射撃武装を持つのかによって運用方法はガラリと変わるだろう。こちらも詳細が気になる機体だ。

イベント戦の概要、機体の詳細は9月末に発表!!

極限進化を続ける強豪プレイヤー大特集!

～ユイ編～

関東のみならず全国でもトップクラスのプレイヤーであるユイ氏。堅実な立ち回りと時に見せる大胆なプレイは全てのプレイヤーにとっても非常に参考になることばかりである。そんなユイ氏に突撃インタビューしてみたぞ!

聞き手：とき（本誌の機動戦士ガンダムエクストリームバーサスのメインライター）
まゆら（毎月開催されている秋葉原の某大会で実況をしているプレイヤー）

ユイ氏のミニQ&Aコーナー

Q:ガンダムシリーズで好きなものは?
A:機動戦士ガンダムSEED
Q:好きな機体は?
A:Zガンダムが一番かっこいいと思います。
Q:好きなキャラクターは?
A:ステラ・ルーシェ、メイリン・ホーク
Q:現在強いと思う機体は?
A:ストプリ、トールギスIII、ザク改、ヒルドルブ
Q:現在弱いと思う機体は?
A:ガンイージ、ガンダム、試作1号機Fb
Q:好きな称号は?
A:少年の英雄
Q:好きな曲は?
A:モビルスーツ戦、覚醒シン・アスカ

ユイ氏インタビュー

とき　現在ゴールドスモー（以下、スモー）を主に使っているユイさんですが、なぜスモーを使おうと思ったのですか?　ユイさんがスモーを使い始めたころはスモーは弱いと言われてましたよね?

ユイ　自分がよく行くゲーセンで機体選択をランダムにしてシャッフルで遊んだりするんですが、そこで自分がスモーを引きまして、対戦中にこれいけるんじゃねーかと思ったのがきっかけです。それから実際にやり込んでみたら結構いけました。

とき　ランダム選択がきっかけだったんですね。そのスモー、5月26日に実施されたアップデートで武装に変化がありましたが、アップデートの前と後ではどちらが使いやすかったですか?

ユイ　メイン射撃の連射間隔は今の方がいいですね。メイン射撃の滑りに関しては滑ってもいいんですけど、滑らなかった昔の方が戦いやすいことがあります。

まゆら　滑ることで何かデメリットが発生するということですか?

ユイ　格闘の迎撃ができないことがあるんですよ。滑[illegible]できるんですよね。

まゆら　銃口補正の問題ですね。メイン射撃のほかに、特殊射撃もかなり変わったと思うのですが、そちらの方ではどういう活用をしていますか?

ユイ　特殊射撃に関しては基本的には起き攻めと、たまったらとりあえず使うという運用をしています。

まゆら　スモーの起き攻めなんて初めて耳にする方が多いと思うのですが、どういったものなんですか?

ユイ　相手がダウンしたところに特殊射撃を置きます。その後、特殊射撃の光の中に入ってサブ射撃や特殊格闘の構えを相手から見えなくするというものです。

まゆら　その他にサブ射撃や特殊格闘を当てるコツ[illegible]どありましたら、教えてもらえますか?

ユイ　相手の機体によりますね。例えば、相手がヒルドルブだった場合はサブ射撃を当てようとするとAPFSDS弾で先に迎撃されちゃうんですよ。このように機体によっては当てられるシーンが限られてしまいます。

まゆら　では逆にこの武装はこの機体には有効という例はありませんか?

ユイ　相手がターンXでしたら起き上がりにチャージショット（以下、CS）を撃ってくる場合が多いので、そのタイミングに特殊格闘を合わせています。デスティニーガンダム[illegible]ところに合わせて特殊格闘を使うのがいいですね。

とき　機体ごとの運用法があるということですね。いろいろな武装の運用法についてお聞きしましたが、実際にはどの武装が一番使いやすいですか?

ユイ　特殊格闘かサブ射撃で迷いますが、サブ射撃ですかね。サブ射撃の方がリロード早いし、格闘重視の機体（以下、格闘機）に強いです。特殊格闘も強いんですけど、警戒されやすいんですよね。

とき　では逆に使いづらい武装ってありますか?

ユイ　[illegible]格闘と特殊射撃、それにCSですね。CSは使いづらいというより、使いません（笑）。変形は変形中の特殊射撃を撃つためにしか使いませんね。

まゆら　個人的にスモーって格闘機に対して強いイメージがあるのですが、実際に相手をして戦いやすい機体って何ですか?

ユイ　マスターガンダムかな。でも格闘機といってもクロスボーン・ガンダムX1改辺りに対しては戦いやすいと思ったことは無いです。あと、ケルディムガンダムを相手にするのが大好きです（笑）。

まゆら　逆に苦手な機体はありますか?

ユイ　V2ガンダムとヒルドルフ、ラゴゥが苦手ですね。ストライクフリーダムの方がまだ大丈夫です。

とき　では最後に全国のスモー使いの方々に一言お願いします。

ユイ　シャッフル台でスモーを使うのはやめた方がいいです。固定台で1000コストと組む方が楽しいですよ。

とき&まゆら　本日はありがとうございました。

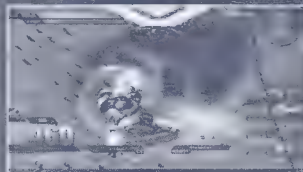
point 1

ゴールドスモーの特殊射撃であるシルバースモー呼出し（アシスト）は射程距離は長いものの、発生の早さや誘導性能が乏しいため使い勝手は決していいとは言えない。そこでユイ氏がよく使用する運用法はアシストの範囲の広さを利用し、自らがその範囲の中に入り敵機の目をごまかすというもの。これによりサブ射撃や特殊格闘がより使いやすくなるぞ。主な使用タイミングは敵機がこちらに全く攻撃していないときや、敵機のダウンを奪ったときの起き上がりなどに重ねるように置いておくといいだろう。

範囲と持続が優秀なため自機をすっぽりと隠すことが可能。無論、アシストを当てることができれば言うこと無しだ。

ゴールドスモーのメイン武装と言ってもいいサブ射撃。発生はそれほどでもないが誘導性能はピカイチ。

point 2

ゴールドスモーのメイン射撃は通常のビームライフルと違い、前後左右に動きながら3連射することができる。これを利用すれば敵機に追われているときに上空でメイン射撃3連射→シールドガードを繰り返し、非常に長い間延命することができる。連射している最中にメイン射撃がヒットすることもよくあるぞ。また、連射時の3発目は1発目と2発目とノックバック属性が異なりダウン属性となっている。そのため3発目だけでも当てることができればダウンを奪え、安全に着地することが可能だ。

高飛び時の延命手段としては破格の性能を持つメイン射撃3連射。この後は特殊格闘などで暴れるのも有効だ。

ユイ氏が開幕によく使用する変形時の特殊射撃。飛ばしたスカートが障害物や地面に当たることで爆風を起こすのでぜひ撒いてみよう。

～インタビューを終えて～

とき　[illegible]
まゆら　[illegible]

今月も追加要素を徹底解説!

BORDER BREAK エアバースト

ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.5
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法：2グリップ+6ボタン+タッチパネル
■稼働日：2011年6月29日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

新武器や新マップ次々と追加! レーザー誘導式のシーカーロケットや、磁力で移動低下の効果を生み出すマグネタイザーなど、これまでと違った戦い方ができそうだ!

新武器紹介

派生武器は活用法など実戦に役立つ情報を、新規武器は操作方法や基本的な効果を中心に解説していくぞ。

ヴォルペ・メガロ

ヴォルペシリーズの最新版。3点バースト方式なので狙いながらのボタン連打が必要だが、連射間隔はこれまでのヴォルペとほぼ同じ。このシリーズを長く愛用している人なら、違和感無く使えるだろう。

人気のヴォルペ・スコーピオと比べると、1マ[illegible]当たりの火力はほぼ同じで瞬間火力が[illegible]。その[illegible]、[illegible]Cと悪く反動が大きめだ。どの距[illegible]で[illegible]ヴォルペ・スコーピオと比べると、中〜近[illegible]

[illegible]

反動吸収の高い腕と相性◎

反動の低い腕部パーツで撃つと、3点バーストの2発目&3発目のブレ幅が大きい。これを抑えるためにも、反動吸収の高い腕部と一緒に使うのがベスト。クーガーS型や迅牙・甲の腕部パーツは、バランスがよくオススメだ。

●1マガジン当たりの火力
ヴォルペ・スコーピオ 370×51=18,870
ヴォルペ・メガロ 390×48=18,720

●DPS(1秒当たりの火力)
ヴォルペ・スコーピオ 370×810÷60=[illegible]
ヴォルペ・メガロ 390×810÷60=5,265

◆ヴォルペ・メガロ性能表

武器名	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
ヴォルペ・メガロ	3点射	実	240	390	48発×10	毎分810発	C	750	鉛板	10	複層重合金属	2	ニュード卵	30	強襲章	25

シーカーロケット系統

シーカーロケット系[illegible]モードに移行、独自の紫色をしたスコープに変わる。このモードで撃ち出した弾は、発射後右グリップで上下左右に軌道を変更できる。なお、射程は250mあるが誘導可能距離は150mまで。遠距離では誘導があまり効かないので、実質100m程度が性質を活かせる距離になる。実戦では、建物の陰に隠れた敵に弾をカーブさせて当てられる。また、下に誘導すれば敵の足元で爆発させやすい。低い建物なら、飛び越えて当てることができる。そのほか、100m前後の距離なら逃げる敵の方向を見つつ、ある程度誘導できる。

遠距離から曲射でコア攻撃

ベース外からでも弾を上昇させればコアに直撃できる。80m以内が現実的か? 100m付近だと格段に難しくなる。

◆シーカーロケット系統性能表

武器名	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	誘導性能	GP	必要素材						勲章	
シーカーロケット	単射	爆	470	7500	1発x5	半径14m	D	500	鉛板	20	ニュード胚	10	ニュード集積体	2	-	-
トライシーカー	3点射	爆	510	5200	3発x4	半径10m	E+	750	チタン鋼	15	超剛性メタル	3	ニュード融素子	1	アンチターレット/銅	15

マグネタイザー系統

マグネタイザーは設置型の妨害武器。設置すると球状に磁場が展開。この範囲内の敵の動きを遅くする。

シールド発生装置同様、何度でも回収→設置が可能。展開中はSPゲージを少しずつ消費。設置したマグネタイザーが攻撃を受けると大きく消費し、耐久値以上の攻撃を受けると自動的に消滅する。

敵を遅くする効果は、ほぼすべての動作に影響する。ダッシュや歩きなど以外に、射撃動作、投てきや近接攻撃も遅くなる。ジャンプにも影響するので、普段なら飛び越せる段差でも、届かないことがある。ただし、弾は効果範囲を通過しても影響を受けない。

遠投できるのもマグネタイザーの特徴。100m先にも届くぞ。

◆マグネタイザーの効果

- ●効果範囲内は敵の移動や動作全般が遅くなる
- ●ジャンプにも影響（ジャンプ力が低下する）
- ●効果範囲内を通過する弾は遅くならない

◆マグネタイザー系統性能表

武器名	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	連続使用	移動低下	効果範囲	チャージ	GP	必要素材						勲章	
マグネタイザー	移動妨害	–	350	最大60秒	Lv2	半径16m	40秒	250	ニュード卵	30	ニュード集積体	2	銅片	30	-	-
マグネタイザーβ	移動妨害	–	390	最大40秒	Lv1	半径20m	35秒	500	ニュード胚	30	銀片	30	メタモチップ	3	バトルアシスト/金	5

リペアショットγ

リペアショットβに比べ、有効距離が2倍の80mに延びた。といっても、実戦ではその半分以下の距離でないと効率よく回復ができない。

また、動いている味方に狙いを付けて回復するのは厳しい。立ち止まった味方を見つけて回復するなど状況判断が必要な上級者向けの武器だろう。

◆リペアショットγの特徴

- ●有効距離が80mと長い
- ●SPゲージ満タンで9回使用可能
- ●1回の回復量は少ない

密着なら2回発射で再始動ができる。ただ、これなら回復量の多いβでいい気もする。扱いの難しい武器だ。

◆リペアショットγ性能表

武器名	パラメータ							取得条件								
	効果	攻撃属性	重量	連続使用	修理量	有効距離	チャージ	GP	必要素材						勲章	
リペアショットγ	修理/再始動	–	510	最大25秒	400×4	80m	40秒	950	ニュート群体	10	黄金片	20	カロラチップ	2	リペアラー/金	30

最新 流行のアセンブルを考察

今回は、通称「ⅢⅢアセン」を紹介。装甲を厚くし、危険地帯に飛び込め。

プラント制圧用アセンブル

[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ウォルペ・スコーピオ	強化型Gランチャー	ロングスピア	AC-マルチウェイ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ヘヴィガードⅢ型	850	A+	射撃補正 E	索敵 E	ロックオン B+
胴体	ヘヴィガードⅢ型	1550	A+	ブースター B+	Sp供給率 D+	エリア移動 E
腕部	セイバーⅡ型	720	D	反動吸収 D	リロード B	武器変更 B
脚部	クーガー S型	1050	C+	歩行 D	ダッシュ B	重量耐性 C（5,150）

アレンジ 電磁加速砲で火力UP!!

- 主武器：ヴォルペ・スコーピオ ➡ 主武器：電磁加速砲・武式
- 副武器：強化Gランチャー ➡ 副武器：41型強化手榴弾
- 腕パーツ：セイバーⅡ型 ➡ 腕パーツ：E.D.G.－β

[illegible]

アレンジ 支援でプラント制圧

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ワイドスマック	リムペットボムV	アウル偵察機	リペアユニットβ

- 腕パーツ：セイバーⅡ型 ➡ 腕パーツ：迅牙・甲
- 脚パーツ：クーガー S型 ➡ 脚パーツ：ケーファー 45

[illegible]

MISSION BRIEFING

ダリーヤ遺跡群

－交差の火線－

ワフトローダーの配備により、戦局が目まぐるしく変化します。ワフトローダー確保に全力を注いでください。

ダリーヤ遺跡群～交差の火線～　全体マップ

ダリーヤにワフトローダー出現

本マップは『ダリーヤ遺跡群～制圧行軍～』と同じ地形。東西に分かれたEUSTとGRF陣営それぞれに多層構造の遺跡群があり、中央の巨大な河川によって分断されている。河の中央には大橋が架かっており、ここから敵陣へ進攻する形だ。

このマップで一番大きな特徴は、中央にワフトポートがあること。ここからワフトローダーが出現する。出現位置からベースまでが比較的近いこともあって、ワフトローダーの獲得が敵コア攻撃に直結しやすい。

プラントは、各陣営に二つずつ、合計で四つある。二つめのプラントへは、ベースからカタパルトを二つ乗り継いで進めるので、移動に時間を取られない。ほかのダリーヤ遺跡群よりも移動の時間がかからないため、狭く感じるマップといえるだろう。

POINT 1 中央のワフトローダー

中央の橋の真ん中にワフトポートがある。両ベースからほぼ等距離で、目立った有利不利は無い。周囲に隠れる小さな壁はあるものの、ほかに障害物は無く見通しがいいことが特徴だ。平らな地形であるため、爆風範囲の広い武器が有効だろう。

POINT 2 ベース前のガン・ターレットM

EUSTベース前に1基、GRFベース前には2基のガン・ターレットMがある。正面からワフトローダーが進行してくれば狙う時間が長いものの、ほとんどの場合は横から進行してくる。敵ワフトローダーの射線が通った瞬間にミサイルをぶち込もう。進行ルートによっては、あきらめるのも手だ。

POINT 3 水上のバリケード

中央の橋の近くの[illegible]には、両岸にバリケードが3基ずつある。ネレイドの脚部[illegible]を装備すれば水上を移動できるので、これを使って対岸からの視線や射線をさえぎれる。これまでのマップでは、水上で見付かると狙い撃ちにされることが多かったが、バリケードのおかげで少しは河を渡りやすくなったはずだ。

マップ上の[illegible]　Ⓑ／Ⓑ……ベース　Ⓡ／Ⓡ……レーダー　Ⓐ／Ⓐ……自動砲台　[P-A]……プラント　[C]……カタパルト

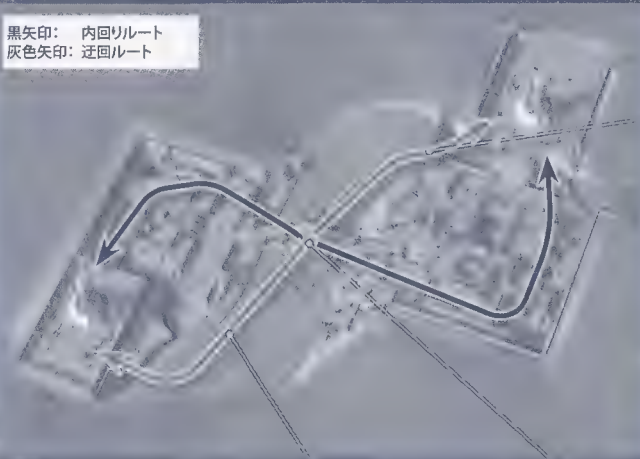
ワフトローダーの攻防

[illegible]、ORF軍ともにメインとなる[illegible]、[illegible]ルート。[illegible]上を[illegible]敵には見付からない。また、ワフトローダーの正面を陸に向けておけば、陸上から機体後部にある弱点を攻撃されにくくなるので、被弾を抑えられるぞ。ベースの壁を乗り越える瞬間が正念場だ。

一人で搭乗する場合には、迂回ルートを進むのもアリ。オトリに[illegible]。凸凹の地形を利用すれば、[illegible]手を振り切ることもできる。

◆出現時間

- ●最初の出現までの時間は560秒
- ●破壊後、120秒後に再出現

黒矢印：内回りルート
灰色矢印：迂回ルート

ワフトローダー豆知識

- ●搭乗順番で席が決まり、操縦席・ガンナー席・ボマー席の順となる
- ●銃座の席は前方の左右にあり、底部が露出している
- ●降りる時の位置は、ワフトローダーの左横になる
- ●ガンナーは後方120度が、銃身が回らないため撃てない

EUSTベースに向かって河沿いを進む場合、作戦エリア外の警告が出る。長時間居なければ問題無いので、無視して進もう。

ワフトローダー争奪戦は過酷。敵味方の戦力が一カ所に集中する。爆発物を避けて、ワフトローダーに乗り込め！

迂回路のバリケードを破壊せよ

[illegible]が理想。ワフトローダーが[illegible]上の内回りルートを進む場合には、河岸の敵を橋上から攻撃し援護する。

内側の黒矢印のルートは、強襲が単機で進む。このときは敵ベースを目指す。重火力や支援などと大軍で進む場合には、戦闘で敵を蹴散らして、Cプラントを占拠しながら進軍するといい。

外側の白矢印のルートでは、河岸から遺跡内部に進む途中にあるバリケードがジャマになる。あらかじめ、[illegible]から破壊するといい。

[illegible]

EUST軍攻略ルート

黒矢印：内回りルート
白矢印：外回りルート
灰色矢印：ACショートカット

[illegible]

外回りルートはリフトを利用

ワフトローダーと足並みをそろえるのは、EUST軍攻略と同じ。ただし、遺跡内部から敵ベースまでが近いので、同一方向だけでなく、逆サイドから同時にベースインするのが効果的だ。

黒矢印はメインのルート。正門と横穴のどちらからでも侵入できる。敵の待ち伏せの逆から進みたい。

白矢印は外回りのルート。隠れながら進む場合に最適だ。ルートの最後には正門に登るリフトがあるので、これを利用しよう。設置武器や待ち伏せには注意したい。

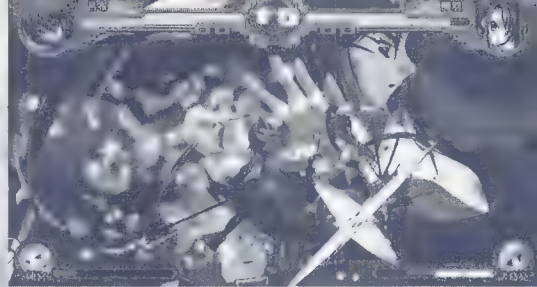
灰色矢印は河岸から崖を登るショートカットのルート。その後は、横穴からベースインする。難度は高いが、[illegible]トに手間取りさえしなければ、所要時間は短い。

ORF軍攻略ルート

黒矢印：内回りルート
白矢印：外回りルート
灰色矢印：ショートカット

[illegible]リフトが設置され、正門に上がるのが簡単に。

マップ上の[illegible] ……リフト ……ガン・ターレット ……リペアポッド ……ワフトポート ……リペアポート

真・恋姫†夢想 ～乙女対戦☆三国志演義～

真・恋姫†夢想～乙女対戦☆三国志演義～
■メーカー：Nai
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■仕様基板：NEO STANDARD
■ネットワーク：—

闘いの舞台に新たに3名が参戦!!!

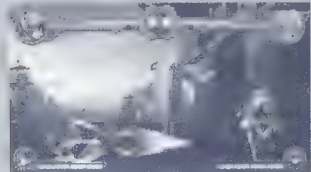
全国の『恋姫†夢想』プレイヤーが待っていた追加キャラクターがついに公開されたぞ。魏、呉、蜀それぞれの国から1名ずつ3名が武闘会に参戦だ。彼女たちを大会優勝へと導いてあげよう!

いよいよ稼働を開始し、熱い対戦が繰り広げられている『真・恋姫†夢想～乙女対戦★三国志演義～』(以下:真・恋姫)。現在7名の武将と7名の軍師が参戦しているが、9月末に新たな武将が参戦することが決定した。その武将は以下の3名。どの武将も一癖も二癖もありそうなメンバーばかりだ。

蜀からは五虎将の一人である趙雲が参戦。魏からは君主の曹操自らが出陣する。呉は孫家三姉妹の末っ子・孫尚香が名乗りを上げているぞ。どのキャラクターも魅力的でだれを使っていいのか迷ってしまうかも!

頂点を目指して、いざ出陣!

今回登場のキャラクターもそれぞれに個性的な性能を持っているぞ。

趙雲はリーチの長い槍を使って攻撃する中～遠距離を得意とするキャラクター。相手の攻撃の届かない位置で立ち回る闘い方となりそうだ。曹操は強力な突進技と多彩な空中攻撃を武器に高い機動力を生かした闘い方を主眼としたキャラクター。トリッキーな動きで相手をほん弄する。孫尚香は両手に持ったチャクラムを飛ばして闘う。多彩な飛び道具で壁を作り、相手に近付かせないようにするのが基本の闘い方となるだろう。

新キャラクター3人の参戦が待ち遠しい。バージョンアップの予定は9月末ごろとのことだ。

「華琳様は俺の嫁」と思っている諸君、ついにこの『真・恋姫』にドS君主曹操が参戦するぞ

蜀 趙雲（真名:星）

冷静沈着かつ不敵な
関羽・張飛にも劣らぬ
蜀の「神槍」

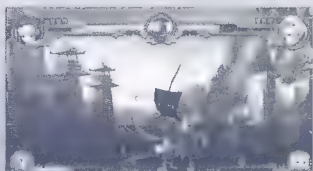
魏 曹操（真名:華琳）

"治世の能臣、乱世の奸雄"
と称された
冷酷無比な魏の覇王

呉 孫尚香（真名:小蓮）

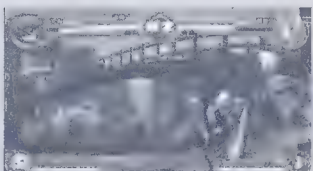
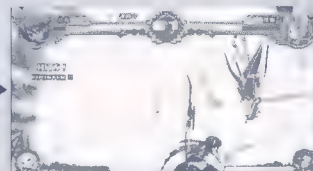
孫家三姉妹の末妹は
生意気盛りのおてんば娘だが
呉を愛する心は誰にも負けない!

カウンターと崩撃属性技

相手の攻撃モーション時にこちらの攻撃をヒットさせるとカウンターとなり、通常よりも高いダメージを与えることができる。そして、命中させる技が『崩撃』属性技であった場合、特殊なダウンモーション（崩れ状態）となり、そこから「夢想†連撃」を決めることが可能となる。画面上に表示されるcounterの文字が赤くなったときがそのサインだ。『崩撃』属性を持つ技は全キャラクター共通で➡+B、⬅+B、➡+C、⬅+Cがあるほか、固有の通常技や必殺技の中にもこの属性を持つ技があるぞ。また、崩撃属性技によってさまざまな崩れモーションがあることにも注目。画面端に吹っ飛ばす、敵を打ち上げる、ひざから崩れ落ちさせる、などがある。

崩撃属性技をカウンターヒットさせると大ダメージのチャンス。連続技をヒットさせよう。

夢想†連撃を決めよう

崩れ状態の相手には、普段よりも多くの技を命中させることができる。それを「夢想†連撃」という。「夢想†連撃」中には相手を壁に飛ばしたり空中に浮かすことが可能となり、さまざまな連続技を決められる。

また、「夢想†連撃」中には全ゲージを消費するが大ダメージを与えられる「夢想†秘奥義」を繰り出せる。夢想†連撃の最後に決めよう。

「夢想†連撃」中は普段よりも強力なコンボを決めることが可能だ。様々な攻撃を命中させ……、

最後に「夢想†秘奥義」を決めれば一気に相手の体力を奪うことができるのだ。

キャラクターワンポイントアドバイス&コンボ

関羽

コンボ　崩れ→立ちB→C青龍の刃→➡+C→C青龍の刃→C青龍の刃→立ちC→C青龍の刃→⬅+B→C青龍の刃→B青龍の刃

関羽の崩撃技の中で特に強力なのは、足元のやられ判定が極端に小さくなる➡+B。下段攻撃を多用するキャラクターには、この技でカウンターを狙い、大ダメージ連続技を決めよう。

張飛

コンボ　崩れ→➡＋Ｂ→ジャンプＣ→⬇＋Ｂ→ジャンプＣ→➡＋Ｃ→近距離立ちＣ→Ｂ猛虎の撃→蛇矛槍打

張飛の➡+Cは一度後ろに下がるため、相手の攻撃をかわしつつカウンターを狙うという使い方が可能。また、自分が画面端を背負った状態で使えば、より一層攻撃をくらいにくくなる。

夏侯惇

コンボ　崩れ→しゃがみＣ（ため版）→ジャンプＣ→しゃがみＣ→C覇王の剣→➡＋Ｃ→しゃがみＣ→C覇王の剣→EX版怒髪衝天→近距離立ちＢ→B覇王の剣

➡+Bや➡+Cを使えば、カウンターヒットを狙いやすいはず。崩れを誘発したら、すぐにしゃがみCのためを開始するのがポイント。しゃがみC後に相手が浮き上がっていれば成功だ。

夏侯淵

コンボ　崩れ→ダッシュ➡＋B→ジャンプC→ダッシュ⬅＋B→ジャンプC→ダッシュ➡＋C→近距離立ちB2段目→B一矢一殺

崩れを誘発したら、素早くダッシュして➡+Bで追撃しよう。ジャンプ攻撃後のダッシュは、相手に攻撃が当たる位置まで走ること。画面端であれば、ダッシュを省いても成立する。

孫権

コンボ　崩れ→➡＋B→ジャンプC→⬅＋B→ジャンプC→立ちC･C→立ちC･C→EX威信斬

ジャンプCをきっちり2段ヒットさせれば、大ダメージをたたき出せるはず。空振りしないように、高さをしっかり合わせよう。立ちC･Cの部分はできるだけ素早くつないでいこう。

甘寧

コンボ　崩れ→ダッシュ➡＋B→ジャンプC→A冥誘斬（C派生）→⬅＋B→ジャンプC→➡＋C→しゃがみA→しゃがみC

崩れ後にダッシュから➡+Bを素早く決めるのがポイント。ジャンプCの空振りにも注意しよう。周瑜をパートナーに選んでいる場合は、崩れ後にサポートアタックを挟むこともできる。

呂布

コンボ　崩れ→近距離立ちB→C一騎当千（3段目まで派生）→ジャンプ⬇＋C→しゃがみC→ジャンプB→➡＋C（壁バウンド誘発）→しゃがみC→A一騎当千（3段目まで派生）

➡+Cはリーチが長いため、相手が動こうとするところを狙うように出すとヒットしやすいはず。連続技は、締めのA一騎当千を2段目で止めて、ほかの技を決めることも可能だ。

崩撃技をどう使いこなすかがカギだ!!

一言に崩撃技といっても、下段無敵の技や、中段攻撃など、さまざまな性質のものが存在する。自分のキャラクターの崩撃技の性質を熟知すれば、戦略が大幅に広がるはずだ。必殺技・超必殺技の中にも、崩撃属性を持つものが存在するので、CPU戦などでいろいろな技を試してみよう。なお、相手を浮かせるタイプの崩撃技からの連続技は、上に紹介したものとは少し構成を変える必要がある。基本的には、崩撃中に相手を浮かし直せる性質を持つ技を中心に使って、連続技を組み立てていくといいだろう。

新たな戦士の参戦でますます熱くなる!!

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル

全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

実績システムの導入やイベント戦の開催など、やりごたえがますますUP! ほかにも、アクセスすれば、これまでの戦績が確認できるなどシステム面が充実したマイページサービスを紹介。そして、新規参戦した「孫悟飯」と「ギニュー」を解説。どちらも個性の強いキャラなので要チェックだ。

本文中では、使用するボタンを以下のように略しています。
気弾:㊋ 打撃:㊍ ジャンプ:Ⓙ
ターゲット切り替え:Ⓣ
ガード:Ⓖ

ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル
■メーカー バンダイナムコゲームス
■ジャンル 全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
■操作方法 8方向レバー＋5ボタン
■発売日 2011年5月2[illegible]日(稼働中)
■使用料 [illegible]

Text:OYZ

実績システム

「実績」とは「設定された条件」を満たすことでもらえる証明のこと。例えば、通算試合数100回に到達すれば、「これからが真の闘い」といった実績が解除される。全国対戦に初参戦すれば解除される簡単なものから、通算1位記録が数多く必要な根気の要るものまでさまざまだ。中には「勘の良いヤツ」のように、マルチカウンターを多く必要とする少し特殊なものも有るので、普段のプレイを変え、あえて実績を狙ってプレイするのも面白いだろう。

多くの実績を手に入れれば、自分のプレイ履歴を客観的な結果として見られる。集めた実績が増えれば、それを見てニヤニヤできるのだ。難しい実績なら「こんな実績を持ってるんだぜ!」と友達に自慢するのも、正しい楽しみ方だろう。

なお、「実績」の中にはそのまま同名の「称号」を得られるものがある。「称号」ならゲーム内のプレイヤーにも自分をアピールできるぞ。

実績リスト

実績名	条件
力と知恵で勝ち残れ	バトルロイヤル初参戦
準備運動はお終いだ	通算試合数10回到達
これからが真の闘い	通算試合数100回到達
まだまだ強くなるぞ	???
好敵手を求めて	全国対戦に初参戦
十戦錬磨の戦士	全国対戦を10回参戦
百戦錬磨の戦士	全国対戦を100回参戦
余裕の勝利!	通算で1位を10回達成
やり手の勝者	通算で1位を50回達成
凄腕の勝者	通算で1位を100回達成
歴戦の覇者	通算で1位を500回達成
激戦の覇者	???
ツープラトンの達人	ツープラトン攻撃10回成功

実績名	条件
ギリギリセーフ!	通算で2位を10回達成
やり手の生存者	通算で2位を50回達成
華麗なる生存者	通算で2位を100回達成
聡明なる生存者	通算で2位を500回達成
屈強なる生存者	???
楽勝楽勝!	連続勝ち残り「5連勝」達成
只今絶好調!	連続勝ち残り「10連勝」達成
向かう所敵無し!	連続勝ち残り「15連勝」達成
ぶっちぎりの超戦士	連続勝ち残り「20連勝」達成
Mr.バトルロイヤル	???
勘の良いヤツ	マルチカウンター10回成功
カウンターマスター	???
龍珠を七つ集めし者	???

「マイページ」サービス

PC上から公式ホームページにアクセスし、カードに表示されているIDを入力すると、自分専用の「マイページ」が閲覧可能となっている。

戦闘力やマッチングクラスを確認できるほか、キャラクターに装備中のコスチュームも見られるぞ。

当然、これまで闘ってきた成績も閲覧可能。通算の戦闘力、win数、王冠獲得数などの主な成績が確認できる。これまでの自分の闘いを分析し、さらなる高みを目指そう。

公式URL http://db-zenkai.com/

イベントバトル

今回のイベントバトルは「アイテム獲得戦」。開催期間は、9月7日から10月4日までの約一カ月間。獲得戦発生時に1位になると、カスタマイズアイテムを獲得できるぞ。特に、ギニュー用のアクセサリーが出現しやすい設定になっているそうなので、これを機会にギニューをプレイしてみてはどうかな?

ギニュー用のアクセサリー以外にも、各種「スカウター」の出現率もアップする。どん欲に1位を目指せ!

ギニュー用アクセサリー出現率アップ!

今回のアイテム獲得戦のルール

- **開催期間中にランダムで獲得戦が発生**
- **獲得戦で1位になるとアイテムを一つ獲得**
- **ギニュー用のアクセサリーの獲得確率が高い**

※開催期間、日時は変更になる可能性があります。

DRAGON RADAR 通算の1位達成数が解除条件の実績は、どれも称号がもらえる。「凄腕の勝者」や「歴戦の覇者」の称号を持つプレイヤーが本作をやり込んでいるのは間違い無い。その上の「激戦の覇者」になると相当な実力者だろう。称号の難度が高い場合は、これを見たほかのプレイヤーから警戒されるかも? ただ、そこはあえて、レアな称号を付けて猛者をアピールしてほしいところだ。

バランスタイプ
特徴：全力必殺技

小柄な体を生かしたスピードと破壊力のある必殺技が、孫悟飯の持ち味。一番の特徴は、段階的に強力になる必殺技。各必殺技は、気力の残量によって3段階目までパワーアップする。威力や攻撃範囲が拡大したり、ガード不能になる技もある。

なお、必殺技のLvは任意では選べない。つまり、気力ゲージが10本ある場合なら、Lv1の必殺技は使えず、自動的にLvがMAXの必殺技になる。

気になる各必殺技を見ていこう。怒りの突撃は体ごと突進する打撃技。範囲攻撃なので複数を巻き込むことが可能だ。MAX版だとガード不能になるぞ。魔閃光は飛び道具。Lvが高いと飛躍的にダメージが上がる。爆裂ラッシュは、初段がアッパー攻撃。これがヒットすると乱舞に移行し、複数の打撃を繰り出す。連続技に組み込める上、気力ゲージが大幅に増加する。まずはこの技を当てて、攻めを構築するのが孫悟飯のセオリーになる。

気力ケーシか3本以上ある状態ては、時間ての自然増加か無い 積極的に接近し、打撃を当てて稼こう

必殺技は、Lvによって性能か変化 魔閃光のLvMAX時は威力か高く、遠くの敵にも大ダメーシを与えられる

コンボ 打×3→爆裂ラッシュ（↓×気打J）

孫悟飯

COMMAND LIST

技名	コマンド	消費気力（左からLv1、Lv2、MAX）
怒りの突撃	（↑+気打J）	3、6、9
魔閃光	（気打J）	2、5、8
爆裂ラッシュ	（↓+気打J）	1、4、7

孫悟飯の特徴

- 各必殺技の性能が気力ゲージの量により3段階まで変化
- 打撃を当てると気力増加
- 試合開始時の気力は4本。3本以上ある場合は、時間で増加しない
- 爆裂ラッシュをヒットさせると、大幅に気力が増加

気力ゲージを4本以上にする方法は、打撃を当てるor気力タメのみ。なお、打撃はヒット時に大幅増加。ガードさせた場合でも微増する。

戦略重視タイプ
特徴：特戦隊呼び出し

ギニューの特徴は、何といっても各種仲間を呼ぶ必殺技だ。コマンドを入力すると、部下を呼び出して攻撃するのだが、その時ギニュー自身も動けるので、一時的に2対1の攻撃が可能になる。面白いのはその仕様で、装備するアクセサリーの選択で呼び出す仲間が変わるのだ。仲間によって攻撃方法が異なるので、ギニューと仲間のコンビネーションをいろいろと作り出せるのがこのキャラの魅力だ。

また、原作でおなじみのチェンジが、本作では順位チェンジという必殺技で再現。光線を発射して、敵に当たると体力ごと順位が入れ替わるのだ。ただし、気力ゲージが10本必要で、弾速も遅めなので避けられやすい。ほかのプレイヤーが羽交い絞めになっているところに決めるのが現実的だ

カード不能なものの弾速か遅い順位チェンシ 1発逆転てきる大技なたけに、よほどいい状況を作らないと当たらないそ

コンボ 打×3→気×5

仲間の性能一覧

装備するアクセサリー	技名	消費気力	解説
無し	フリーザ軍兵士のエネルギー弾	3	フリーザ兵か気弾を連続で10発撃ち出す。ギニュー本体と連係が取りやすい。
	リクームのウルトラファイティングボンバー	4	ターゲットの近くにリクームが出現し、周囲を巻き込む爆発を起こす。
	ジースのクラッシャーボール	3	ジースが着弾後小爆発する飛び道具を放つ。弾速は速め。
	バータの羽交い締め	5	バータが突進し、相手をつかんで長時間羽交い絞めにする。突進はガード可能。
	グルドのスローバリヤー	4	ギニューの近くにグルドが出現し、周囲に動きを遅くするバリヤーを張る。

ギニュー

COMMAND LIST

必殺技名	コマンド	消費気力
仲間を呼ぶ	（↑+気打J）	※右の表参照
エネルギー砲	（気打J）	3
順位チェンジ	（↓+気打J）	10

DRAGON RADAR

新キャラの固有特性:孫悟飯「ハイテンション」発動条件 気力ゲージ8以上所持、効果:防御力上昇
ギニュー「隊長の威厳」発動条件:1位のプレイヤーに「順位チェンジ」を当てて順位の入れ替えに成功する、効果.キャラクターの全能力が上昇

最新版「Ver.1.11」で開放されたバウワー編の中盤戦を一気に攻略！

星霜鋼機ストラニア

ようやく再配信が開始された『ストラニア』。前回の攻略に引き続いて、今月はバウワー編のステージ3〜4をまとめて攻略していくぞ!!

※特に記述が無い場合は「NORMAL」に対応した攻略内容となります。

■星霜鋼機ストラ[illegible]
■メーカー：グレフ
■ジャンル：アクショ[illegible]ング
■操作方法：8方向レバー[illegible]ボタン
■発売日：2011.4.20[illegible]
■使用筐体：NESiCA[illegible]

Text：伊勢猫

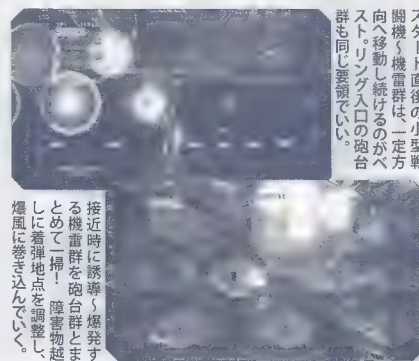
ストラニア宙域を侵攻して大気圏へ突入せよ!

SIDE:Vower STAGE-03

強行作戦に出たバウワー軍は、オービタルリング〜衛星軌道へ侵攻。無限スクロールを活用し、ストラニア軍をやり過ごせ！

オービタルリングでの戦闘となるSIDE：バウワーのステージ3は、全エリアがSIDE：ストラニアのステージ4と同じく無限スクロール状態。体当たりを仕掛けてくる小型戦闘機や機雷などは、スクロール調整で簡単に回避＆迎撃可能！　ただし、リング内部の敵機＆アイテムBOX配置がプレイ毎に変化するので、このエリアは慎重に進んでいくこと。

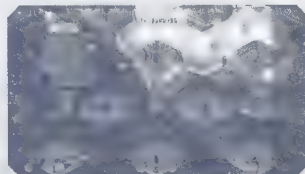
ステージ道中の武器アイテムは、リング入口で入手可能なロケット＋αが断然オススメ！　リング出口のSei-Ryu部隊が落とすバルカンが出た段階で、ロケット→バルカンと持ち替えよう。逆手に装備する武器に関しては、O／Dゲージの回復優先で重ね取りが基本。リング内の安全を優先するのであれば、サイドorリフレクトがオススメといえる。

スタート直後の小型戦闘機〜機雷群は、一定方向へ移動し続けるのがベスト。リング入口の砲台群も同じ要領でいい。

接近時に誘導〜爆発する機雷群を砲台群とまとめて一掃！　障害物越しに着弾地点を調整し、爆風に巻き込んでいく。

STAGE-03 前半AREA リング出口までO／Dゲージを温存?

無限スクロールでザコラッシュ地帯をやり過ごした後は、最大の難関となるリング内部へ侵攻！　基本的にリング内部の敵機&アイテムBOXは、SIDE：ストラニアと同様にランダムで変化（スコア参照の10パターン）する上、アイテムをいくつか回収しないとO／Dが使用できない。

理想的な展開としては、「O／D使用〜終了後にアイテム回収〜ゲージMAX」だが、アイテムBOXの配置次第でゲージ不足に陥りやすい。このため確実性を重視するのであれば、ロケット＋αでO／Dを温存するのがベターな選択。スコアを気にしないようならば、リング後半の機雷密集地帯でO／Dを使用するのが安全確実だ。

リング入口のSei-Ryu部隊でロケットを忘れず入手。アイテムの重ね取りで消さないように注意！

安全重視なら迷わずにO／Dを発動!?　温存する場合は機雷同士を誘爆させて処理するといいぞ!!

STAGE-03 後半AREA 中型戦艦を目安にO／Dを発動せよ!

リング出口のSei-Ryu×2機を迎撃した直後に、武器をストック状態のソードへ切り替えて1回目のO／D発動。そのまま停泊中の装甲巡洋艦×5隻に張り付いて、ソード攻撃でまとめて破壊していく。この際に中央から1隻だけ動き出すので、あらかじめ攻撃する順番を決めておこう。

直後のSei-Ryu部隊はバルカン持ちを見分けて、優先的に破壊&バルカン×2個を重ね取り。続いて出現した小型迎撃機&攻撃機のザコ編隊は、撃ち漏らさないように迎撃してゲージをMAX回復する。あとは大気圏突入シーンのSei-Ryu出現に合わせて、2回目のO／D発動〜ボス直前の中型移動砲まで引っ張ればOKだ。

右側の2隻を速攻で破壊して、中央の1隻＋左側の2隻を高倍率でまとめて破壊するのが理想的!

一定時間で自爆するSei-Ryuは、倍率無視で破壊してOK。中型移動砲で最高倍率を狙っていく。

STAGE-03 BOSS 特殊鋼機部隊 ティーハウンズ

ボス得点：3機×50,000Pts.

三位一体の連係攻撃を繰り出すティーハウンズ部隊は、攻撃パターン①〜④の攻撃順がプレイ毎にランダムで変化。いずれの場合も対処こそ変わらないが、まとめて撃破可能な攻撃パターン①を序盤に引くと高倍率を狙いやすい。具体的な攻略パターンとしては、攻撃パターンがループする間にショット系武器で撃ち込み&ダメージ調整。被弾エフェクトの点滅表示を目安として、個別にダメージ調整が済んだらループ毎の攻撃パターン①を待ってO／Dを発動して破壊していく。

ティーハウンズ　攻撃バリエーション

攻撃パターン①
[illegible]

攻撃パターン②
三角陣形＋回転連続攻撃。密着せずに遠距離で連射弾のすき間へ回避＆撃ち込み[illegible]

攻撃パターン③
[illegible]

攻撃パターン④
[illegible]

敵機データの見かた
SIDE:バウワーのステージ3〜4に登場する、敵機名称と得点をリスト化して一覧表記。

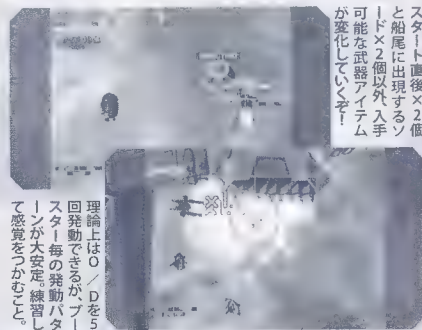
敵機名称	得点
小型迎撃機D5-24式	100Pts.
小型戦闘機G401	100Pts.
砲台N10	100Pts.
機雷	2,000Pts.

惑星ストラニアへの降下ルートを確保せよ!!

SIDE:Vower STAGE-04

バウワー軍の前に立ち塞がる圧倒的な防衛網。大型プラットフォームの破壊を完遂して、惑星ストラニアの地表を目指せ！

マップ構成こそSIDE：ストラニアのステージ3と同様だが、SIDE：バウワーでは大型プラットフォームを破壊しなければならない。しかもステージ道中でSei-Souが落とすアイテムは、プレイ毎にランダムのオマケ付き。このため、道中アイテムをゲージ回復用と割り切って、各パーツ毎にO／Dを使用した安定する攻略パターンを強くオススメしたい。

ちなみにオススメの武器アイテムは、ステージ3から持ち越したソードと、ステージ開幕で入手可能なディレクション。残った1個の武器アイテム枠に、ステージ道中の武器アイテムを重ね取りする。

スタート直後×2個と船尾に出現するソード×2個以外、入手可能な武器アイテムが変化していくぞ！

理論上はO／Dを5回発動できるが、ブースター毎の発動パターンが大安定。練習して感覚をつかむこと。

破壊任務と特殊ギミック

大型プラットフォームの破壊可能パーツは、ブースター×4個と艦首パーツの合計5箇所（各10,000Pts.）。その破壊数に応じて、ボス前でボーナス得点がスコアへと加算される（最大50,000Pts.）。また、開始直後に友軍機も出現するが、このステージならスルーで問題無い。

[illegible]ストック中の武器アイテムで[illegible]

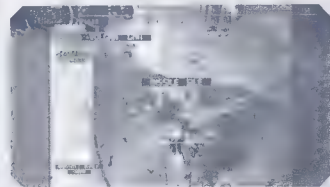
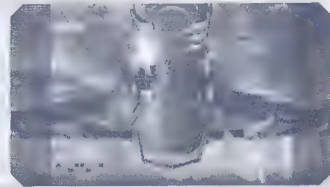
STAGE-04 前半AREA ブースターパーツ毎にO／Dを発動！

スタート直後のサイドとディレクションを回収後は、1基目ブースターを目安にO／D発動！ この際にブースター脇のSei-Sou×2機を巻き込むと、終了後に武器アイテムを回収できないので要注意！ 具体的な攻略パターンとしては、「O／Dを発動してブースター破壊～Sei-Souを右→左の順番で破壊&アイテム回収～2基目のブースター右脇Sei-Souを破壊&アイテム回収」までが1セット。これでゲージMAXまで回復し、続く2基目のブースターも同様にO／Dで破壊していけばいい。

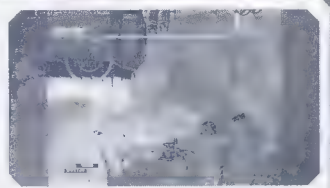
O／D終了間際にブースターと右脇Sei-Souを連続破壊すれば、安全確実に武器アイテムを回収できる。

2基目ブースター後の艦尾エリアでは、中型戦艦×2隻→Sei-Sou×3機を出現順に速攻破壊すること。

STAGE-04 後半AREA 艦首パーツは密着状態で敵弾を誘導!?

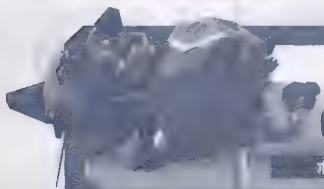
艦尾エリアでゲージMAXまで回復すれば、あとは1～2基目と同じ要領で3～4基目ブースターもO／D破壊するだけ。これで残るは艦首パーツのみだが、ゲージ回復の都合もあってO／Dは使用不可。艦首パーツの連射砲台×3基を誘導して、自力で切り抜けなければならない。とはいえ、連射砲台の誘導方法はいたって簡単で、スタート直後に艦首左脇へ張り付いていればOK！ この位置なら左右の連射砲台を無視できるので、中央砲台の連射弾だけに集中して弾避けしていこう!!

若干の違いもあるが、基本的に1～2基目と同じ要領でOK！ 武器アイテムの重ね取りに注意しよう。

この位置でソードを振って待機～中央砲台の連射弾が途切れたタイミングで逆サイドへ移動すると安全。

O/D POINT.1&2 アイテム回収をパターン化!
テンポ良く連続で発動!

ブースター×2基分のエリアに出現するアイテム数は、Sei-Sou×4機分の合計8個。4個だとゲージMAXに少し足りないので、1基目の破壊後に3機分をまとめて回収するといい。

アイテム4個＋撃ち込みでゲージMAXにすれば、5回発動も可能だがシビアなので6個を回収。

O/D POINT.3&4 破壊順番を決めて速攻破壊!
中型移動砲には要注意!?

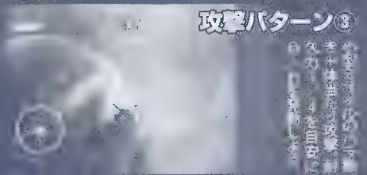
3基目ブースターと中型移動砲が同時に出現するが、ここはブースター→中型移動砲の順番が正解。ブースターを後回しにすると、分離後パーツが邪魔でアイテムを取りづらくなる。

ここは倍率を欲張らずに、ブースターを速攻破壊するのがベター。慣れれば逆順でも破壊可能だ。

STAGE-04 BOSS GAD（ギガ・アームド・ドレス）

ボス得点	200,000Pts.

機首部分のみダメージを与えられるGAD戦は、ソード攻撃による密着斬りがオススメ。攻撃パターン①で機首脇へ張り付くのに慣れこそ必要だが、ここで張り付けば攻撃パターン③で速攻撃破も可能。正面180度方向の小型ミサイルをソードで撃ち落とせるので、自機後方の小型ミサイルや爆風へ突っ込まないように注意すればいい。攻撃パターン①～②でボス耐久力1／4までケズった後は、攻撃パターン③でO／Dを発動すればOK！ 繰り返し練習して、張り付きの感覚を覚えよう。

ギガ・アームド・ドレス 攻撃バリエーション

攻撃パターン①
[illegible]ソード攻撃。小型ミサイルの[illegible]は、後ろに下がりながら回避。

攻撃パターン②
大型ミサイルは後方から[illegible]可能な限り[illegible]へ張り付いて[illegible]

攻撃パターン③

攻撃パターン④
中型ミサイル＜炸裂弾→屈折レーザー×2→[illegible]ミサイルまでが1ループだ。

敵機名称	得点
Sei-Ryu 28	1,000Pts
Sei-Sou 1式	1,000Pts.
装甲巡洋艦Izu-mo	5,000Pts
装甲巡洋艦Azu-Ma	5,000Pts.
中型移動砲Syun-rai	5,000Pts

イベント「要衝の大熱戦」開催中!

8月上旬～中旬に開催された「真竜討伐戦」に引き続き、「大防衛戦2」と銘打たれたレイドイベントが開催中！　前回よりも出現モンスターが手強くなって、難度がアップしているので参加者は要注意!!

一定のフェイズへ進むことで、キングデーモンやアサルトスマッシャーなどの中ボスも大量出現!?

新たに追加された要素をまとめてチェック!

夏休み合わせで連続開催されたイベント関係も一段落!?　EXクエストで公開された新ゲージシステムに加え、「Ver.A」から実装されたシングル&マルチHITについて詳しく解説していくぞ!!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.A
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
■操作方法　：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日　　：2011年6月14日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Shining Force CROSS RAID【クロスレイド】

Text:伊勢崎

プレイごとに姿を変える高難度クエスト!?

全国協力・蠢く道標

クエストDATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★×12	プレイヤー Lv.45 以上

マップ構成からボス戦まで全部がランダム!?

既に体験済みのプレイヤーは多いと思うが、これまでに無いEXルールが多数存在する「蠢く道標」。特徴的なのが各種のランダム要素であり、マップ構成からGK～ボス戦までプレイするたびに異なった組み合わせへと変化していく。

中でもランダムマップはかなりのクセ者で、「緋色の暴斧」に登場した、ガリオンゴーレム&ガリオンナイトやネクロサーヴァントといった難敵が再登場！　ギミック操作こそ少なめだが、厄介なトラップも各所に設置されているため、プレイヤーのアドリブと応用力が試されるEXクエストとなっている。

既存クエストとは一風変わった「EXルール」が満載!?個別クロスゲージの仕組みは把握しておきたい。

GK戦後のボス戦については、キマイラクリムゾンorトリニティーorリンドブルムの三択となるぞ！

個別クロスゲージの仕組み

その名が示す通り、各プレイヤーが任意で発動できるボス戦用の新クロスゲージ。基本的なゲージ効果と使いどころは従来通りといえるが、個別発動となったことで連続使用時の効果アップなどが追加された。

また、ゲージ増加にも専用ルールが適用され、攻撃頻度に応じてプレイヤー間でゲージ増加量が変化。自分以外のプレイヤーが攻撃した場合、約3割分のゲージしか増えない仕様となるため、手数が少ない武器だとゲージ増加はそれなり。積極的に攻撃し、ストックを確保していきたい。

ゲージ効果	
攻撃	従来よりもボスのダウン時間が短め。連続で発動することによって、効果時間が延長されていく。
回復	一桁台の回復量で連続発動しても変化無し。リミットゲージの回復or緊急回避として使うこと。
支援	パラメータ強化の支援効果も全体的に低め。支援効果が累積するため、連続発動で底上げ可能。

3分割されたゲージ効果は上記の通りで、個別に使える分だけ低めの効果内容となっている。

個別クロスゲージの見方

使用不能　使用可能

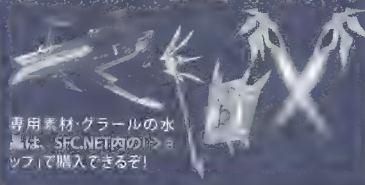
ゲージ目盛りに達することで、ストック数を1ずつチャージ。なお発動時にゲージ残量が減ることは無い。

新たなコラボ防具&武器が続々と登場!

「Ver.A修正版Rev.2」稼働に合わせて公開された『ファンタシースターポータブル2　インフィニティー』とのコラボレーション武器に加え、さらに『クエスト オブ D』からの登場となる懐かしい防具が追加!?　生産に必要な素材が「真竜討伐戦（イベント終了）」絡みとなっているが、それだけに性能面で期待が持てそうな雰囲気だぞ。

4種類の前哨戦クリアで「真竜討伐指令」が出現！　期間中に無事クリアできているかな？

真竜素材「真竜の槍角」で『Quest of D』兜&鎧を生産可能!

『PSP2』のコラボ武器をSFC.NETでゲット!!

専用素材・グラールの水晶は、SFC.NET内の「ショップ」で購入できるぞ！

脱ビギナーのためのステップアップ講座!　～システム編～

HIT属性の種類と違い

「Ver.A」から導入された攻撃のシングル＆マルチHIT属性。その仕組みを理解して、用途に合わせた攻撃方法を選択していこう！

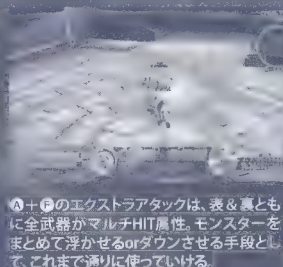
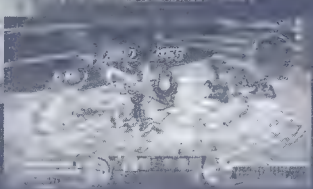
シングルorマルチのHIT属性ってナニ?

簡単に説明すると「攻撃時にヒットする対象判定」を示したもの。マルチHIT属性は従来通りの範囲攻撃となるが、シングルHIT属性だと単体の攻撃対象にしかダメージを与えられない。

武器によってはシングル属性が多めなので、下のリストをチェックだ!

立ち回りの基本は「Ver.A」でも同じ?　基本攻撃のHIT属性

知らずに使うとダメージをくらいやすい、シングルHIT属性が適用された部分をチェックしよう!

結論から先に言うと、ⒶⒶⒶ（Ⓐ）やⒶ＋Ⓕといった攻撃の[illegible]はナックル[illegible]マルチのHIT属性のまま。このため、普段の立ち回りについては、これまで通りで特に問題無し！　ただし、フォース攻撃に関しては、マルチHITからシングルヒットへの属性変更が多め。いずれがシングルHITになったか、チェックを忘れずに!!

道中からボス戦までMP回復手段としてもお世話になる地上ⒶⒶⒶ（Ⓐ）は、ナックルのみがシングルHIT。武器特性による恩恵[illegible]といえる?

Ⓐ＋Ⓕのエクストラアタックは、表＆裏ともに全武器がマルチHIT属性。モンスターをまとめて浮かせるorダウンさせる手段として、これまで通りに使っていける。

乱戦時はシングルHIT厳禁?

シングルHIT属性のフォース攻撃は、ボス戦に限らずロックオン操作を併用して、攻撃対象を狙い撃ちするクセを身に着けること。

シングルHIT属性の攻撃は乱戦時のぶっ放し厳禁?　道中戦闘でもロックオン操作が必須といえる。

武器種別＆スキル系統別　シングル or マルチ HIT属性　一覧リスト

武器名称	スキルタイプ	スキル系統	スキル名称	HIT属性
両手剣	バランス	フォース1	ソードスライダー	マルチHIT
		フォース2	オーラブレード	マルチHIT
	オフェンス	フォース1	ブレードラッシュ	シングルHIT
		フォース2	ヘビーストライク	シングルHIT
	ディフェンス	フォース1	デザートムーン	マルチHIT
		フォース2	スライドエッジ	シングルHIT

武器名称	スキルタイプ	スキル系統	スキル名称	HIT属性
ダガー	バランス	フォース1	ソニックストーム	マルチHIT
		フォース2	スラストダッシュ	シングルHIT
	バランス（エルフ）	フォース1	ダブルスティング	マルチHIT
		フォース2	リングスライサー	シングルHIT
	オフェンス	フォース1	ソニックムーブ	マルチHIT
		フォース2	カッティングエッジ	シングルHIT
	ディフェンス	フォース1	ステップラッシュ	マルチHIT
		フォース2	ステップスロー	マルチHIT

武器名称	スキルタイプ	スキル系統	スキル名称	HIT属性
魔導器	バランス火属性	ユーズ/継続消費型	インフェルノ	マルチHIT
		フォース1	ファイアウォール	シングルHIT
		フォース2	ブレイズ	マルチHIT
	バランス水属性	フォース1	フリーズ	マルチHIT
		フォース2	フロストスパイク	マルチHIT
	バランス火属性（エルフ）	フォース1	デイブレイク	マルチHIT
		フォース2	パワースパイク	シングルHIT
	バランス水属性（エルフ）	ユーズ/消費型	アクアエレメント	マルチHIT
		フォース1	アイスストーム	マルチHIT
		フォース2	アイススパイク	シングルHIT
	オフェンス光属性	フォース1	ホーリーライト	マルチHIT
		フォース2	スプレンダー	マルチHIT
	オフェンス闇属性	ユーズ/HP消費型	サモンイビル	マルチHIT
		フォース1	ソウルスチル	マルチHIT
		フォース2	カオスゲート	マルチHIT
	ディフェンス地属性	ユーズ/消費型	サモンゴーレム	マルチHIT
		フォース1	アースガード	マルチHIT
		フォース2	アースシャウト	マルチHIT
	ディフェンス風属性	ユーズ/消費型	ワールウィンド	マルチHIT
		フォース1	ライトニングチェイン	マルチHIT
		フォース2	スパーク	マルチHIT

※シングルHIT属性の例外について：ナックルのフォース天地人（※1）と一騎当千（※2）は、打撃攻撃の判定部分がシングルHIT属性。フィニッシュ時に発生する衝撃波のみ、マルチHIT属性となっている。

武器名称	スキルタイプ	スキル系統	スキル名称	HIT属性
ハンマー	バランス	フォース1	トルネードスイング	マルチHIT
		フォース2	ランドスラップ	マルチHIT
	バランス（ビーストハーフ）	フォース1	スレッジハンマー	マルチHIT
		フォース2	ギムレット	マルチHIT
	オフェンス	フォース1	チャージストライク	シングルHIT
		フォース2	チャージスマッシュ	マルチHIT
	ディフェンス	フォース1	ハードインパクト	マルチHIT
		フォース2	アースドライブ	マルチHIT

武器名称	スキルタイプ	スキル系統	スキル名称	HIT属性
ナックル	バランス	フォース1	天地人※1	シングルHIT
		フォース2	風花雪月	マルチHIT
	バランス（ビーストハーフ）	フォース1	クロスクロー	マルチHIT
		フォース2	スパイラル	マルチHIT
	オフェンス	フォース1	鳳凰天駆	シングルHIT
		フォース2	一騎当千※2	シングルHIT
	ディフェンス	フォース1	鎧袖一触	マルチHIT
		フォース2	神機妙算	シングルHIT

武器名称	スキルタイプ	スキル系統	スキル名称	HIT属性
魔導銃	バランス	フォース1	ディフューズショット	マルチHIT
		フォース2	デトネイター	マルチHIT
	バランス（バードリング）	フォース1	セブンフォース	マルチHIT
		フォース2	チャージショット	マルチHIT
	オフェンス	フォース1	グレネード	マルチHIT
		フォース2	トライブリッド	マルチHIT
	ディフェンス	ユーズ/消費型	セイクリッドバレット	マルチHIT
		フォース1	ドレインレイ	マルチHIT
		フォース2	ドレインボール	マルチHIT

武器名称	スキルタイプ	スキル系統	スキル名称	HIT属性
フレイル	バランス	ユーズ/消費型	アトラクト	マルチHIT
		フォース1	リーブ	マルチHIT
		フォース2	サイドスウィープ	マルチHIT
	バランス（バードリング）	フォース1	ウィングアサルト	マルチHIT
		フォース2	ビートチェイン	シングルHIT
	オフェンス	ユーズ/継続消費型	マルチドゥーム	マルチHIT
		フォース1	スピンアウト	マルチHIT
		フォース2	スマッシュブレイク	マルチHIT
	ディフェンス	フォース1	メタルシュート	マルチHIT
		フォース2	ディバイドターン	マルチHIT

人気格ゲー最新キャラクターランキング

闘劇2011まであと3週間となった今、稼働2カ月で導きだされた現状の答えは?

アクアパッツァ
AQUAPAZZA
AQUAPLUS DREAM MATCH

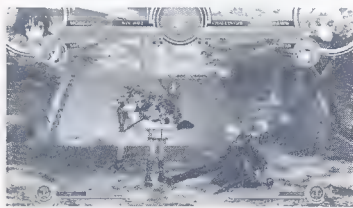
トッププレイヤーのジャッジは3強!? トウカ、リアンノンに続くはモルガン!

関東でプレイしているトッププレイヤーに取材したところ、現状Sランクに位置するのはリアンノン、トウカ、そしてモルガンとの回答だった。

リアンノンはモルガンなどの不利な立ち回りを強いられるキャラが居るものの、一方的に近づけさせずに闘える組み合わせがある点を評価。相性的に厳しくとも、パートナーの選択によっては（このみに対しては由綺、モルガンに対してはまーりゃんなど）、五分からそれ以上の闘いを繰り広げられる。

トウカは優れたリーチによる立ち回りと、「桔梗」を利用した連続技の好感度の上がりやすさが、他の追随を許さない。由真、皐月でけん制能力、空間制圧能力を上げれば相手を画面端に追い詰めやすく、また画面端での「破月」を利用した中下段二択も強烈。相性の悪い相手も居ないため、安定した勝率をたたき出せる点で最強の一角を担っている。

そして、モルガンは防御力が低いものの、特殊能力によるパワーゲージ増加能力が魅力。1フレーム目から足元無敵の立ちCヒット時にリターンのあるパートナー(皐月、理奈)と組むことでかなりのパワーアップが期待できる。また、「しびれ矢」を利用したガード方向の表裏を惑わす起き攻め（ヘヴィスマッシュ→しびれ矢→ジャンプCによるめくり）もあり、多少の相性差はものともしない爆発力がある。

リアンノン戦は、もはや由真、皐月を選ばなければ勝負が始まらないと言われるほど。

下段けん制に対して無法なまでの強さを発揮する立ちC。先端を当てれば反撃もない。

『AQUAPAZZA』キャラクターランキング

炎熱の葉月(8月)バージョン

ランク	キャラクター
S	リアンノン、トウカ モルガン
A	このみ、ハクオロ、カルラ、環
B	マルチ、愛佳、アロウン

（強）

Sとの差はごくわずか このみ、ハクオロ

このみは、動きの速さで立ち回りが不利な状況もごまかしやすく、ヘヴィスマッシュ、「カバンあっぱー！」による対空で画面端から相手を逃げさせない堅い立ち回りも可能。小ジャンプBでめくりを狙う展開の早い起き攻めも強力で、攻撃力も高い。

ハクオロは「おとーさん！」による画面制圧能力がポイント。遠距離戦を維持しつつ前方ジャンプ→「風陣扇」などのけん制で好感度を上げやすい点が強さの一つ。加えて、相手はハクオロのけん制をインパクトガードしないと好感度が下がりやすいため、技術介入度を要求させられる点も大きい。

このみのパートナーは皐月が主流。猛者の中には起き攻め用のカミュ、火力の瑞希という選択肢も。

闘劇要注目キャラ!? カルラ、マルチ

カルラは相手の好感度を下げる能力が高く、ジャンプ攻撃をガードさせればインパクトガードをしない限り、ほぼ好感度を青い状態にさせられる。また、対空が強い上、キャラクター単体でも上位のリアンノン、トウカと闘いやすい点も評価が高い。

マルチは機動力が極端に遅いものの、しゃがみCのリーチのおかげで相手のパートナーアシスト発動モーションをつぶしやすい。機動力に劣るため相手に近づきにくいが、一度近づいた時のラッシュ力は高い。こちらも上位キャラクターのモルガン、トウカと闘いやすい点が見どころだろう。

カルラは「手が滑りましたわ」で弱点をごまかす。大会ならではの読み合いが炸裂するか!?

"強い"パートナーは? 皐月&由真、そして……

パートナーに関しては前述のとおり、全キャラクターの中でもっとも厄介な立ち回りを強いられやすいリアンノンと闘うため、皐月か由真を選択するというのが主流になりつつある。どちらも「メイ・ブラスト」、「チャリンコ落下」でリアンノンの動きを止めやすいのが利点だ。もちろんメインキャラクターに適合した強力な組み合わせも判明しつつある。苦手な相手に対するフォローになるリアンノン&まーりゃんor由綺、マルチの弱点のあらゆる場所を補えるマルチ&まーりゃんなど、まだまだ研究の余地はあるはずだ。

キャラ愛を見せ付けるのも『アクアパッツァ』の楽しみ。こだわりはきっと昇華する。

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

キャラ情勢はほぼ変わらず!?いよいよ闘劇本戦へ!

闘劇予選もほぼ終了し、残すは海外枠と当日枠を残すのみ。今回はブレイブルー闘劇本[illegible]見所である、起き上がりの攻防の簡単な[illegible]出場数の多いキャラクターの強みを分析。闘劇本戦で最後に立っているキャラクターは一体!?

text:cw

複雑な起き上がりの攻防に注目!!

本作のダウン状態は無敵時間が一切無く、追撃が可能である。ダウン直後は、8F間緊急受け身が可能で、18F間行動不能となる。行動不能状態が解けた直後は40F間四種類の受け身が可能となっている(緊急受け身ができない技も存在する)。また、ダウン直後も連続技補正は継続されていて、受身を取らない場合は最大で36F、連続技補正が継続した状態となる。本作をやり込んでいないプレイヤーは、少々複雑だと感じてしまうかもしれない。しかし、その分深い読み合いが存在するのだ。

緊急受身とニュートラル受身がとりあえずは安全だが、相手に読まれた場合にはコマンド投げ重ねなどの回避が困難な起き攻めを仕掛けられることになる。勝敗の分かれ目だ。

■ダウンの流れ

空中判定			
8F間 緊急受身可能	19F間行動不能	40F間各種起き上がり可能	
連続技補正継続		10F	連続技補正 切れる

接地　　強制その場起き上がり

『BBCS2』キャラクターランキング 2011年8月中旬ver.

キャラクター	ランク
マコト	S
ノエル　ジン ヴァルケンハイン　カルル ライチ　タオカカ ハザマ　ラムダ	A
ツバキ　ミュー バング　レイチェル ラグナ　ハクメン アラクネ　プラチナ	B
テイガー	C

強

※同ランク内での差は無い。

闘劇タイトル最新キャラクターランキング

Pick up キャラクター　闘劇本戦へと出場を決めたキャラクターたちを解析!

闘劇に出場を決めているキャラクターの中で最も多いのは、最強キャラといわれるマコトが五名。攻めと守りの強さに安定性があり、単純にそのキャラクター性能から出場数が多いのは当然、といわれてはいるが、プレイヤーは過去のタイトルホルダーを含め激戦を勝ち抜いた名うての実力者ぞろいだ。2番目に多いのは、今回唯一ランクの変動したラムダで四名。ドライブを使った強力な立ち回りもさることながら、2段目が中段判定の←+Bを1段目が当たらないように出すことで、発生17Fの非常にガード困難かつ反撃を受けづらい性能を押し付けるといった、攻め能力の高さも一部で注目を浴びている。ただし、欠点は切り返し能力の低さにあることは明白。上位進出は相手にターンを奪わせないような、常に先手を取る立ち回りをいかに徹底できるかに掛かっているだろう。次いで多いのがヴァルケンハインの3名。こちらも切り返し能力は低いが、画面端での強力な起き攻めと、中央から連続技で一気に端へと追いやる強烈な運び能力を持っているため、一つのチャンスで試合を終わらせることも珍しくない。現在出場が決まっていないキャラクターは、プラチナ、レイチェル、アラクネ、ミューの四キャラクター。これらのキャラクター使いの中には「ふも」(アラクネ)など有名プレイヤーなども存在する。当日枠という最後のチャンスまで、諦めずに努力したプレイヤーの出場に期待が掛かる!

←+Bの2段目だけを当てる場合は発生17F! さらに高火力連続技へと発展する。

テイガーの活躍なるか!?

一弱といわれていたテイガーが、まさかの予選突破! 彼は機動力の無さから、立ち回りにおいてどの相手にも厳しい戦いが強いられる。しかし、高い割り込み能力と、攻め込んだときの爆発力を併せ持ち、また体力も多いため、序盤で一方的に負けていても、逆転できる要素が多い。また、最強とされるマコトに対しては、けん制の差し合いからのチャンスや、割り込みを狙うスキが多く発生するため、勝てる見込みが大いにあるのだ。

相手の攻撃を耐えてゲージをため、一発逆転を狙え!

新たにフェイズ1で追加された3タイプの自機性能を徹底解説!

開発スタッフコメント

こんにちは！『DBAC EX』プロデューサーの針谷です。「フェイズ1」はプレイしていただけましたでしょうか？　新機体アサルトは、スパークバーストを使いこなせば相当強い機体です。スコアがどこまで伸びるのか気になります。「フェイズ2」についても、スタッフ一同頑張っていますので、これからも応援よろしくお願いします!!

「DBAC EX」プロデューサー　**針谷 真**

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX

待望の全国稼働スタートから早くも1カ月が経過した「ダライアスバースト アナザークロニクル EX（以下、DBAC EX）」。今月は来るべき「フェイズ2」へ向けた予習も兼ねて、「フェイズ1」の追加要素となる新機体をタイプ別に解説していくぞ!!

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE1 (Ver.1.13)
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：横スクロールシューティング
- ■操作方法：[illegible]
- ■稼働日：2011年7月29日[illegible]
- ■使用基板：TAITO Type X2
- ■ネットワーク：NESYS

Text:伊勢猫

オリジナルモードの追加機体はどんな感じ?

フェイズ1 自機解説

オリジナルモードで使用解禁となった2タイプに加え、追加で実装された新機体アサルト。それぞれの特徴と扱い方について、タイプ別に詳しくレクチャー!

機体を乗り換えれば遊び方も変わる!?

[illegible]のスコア集計が始まって、全国で盛り上がり再燃中のオリジナルモード。中でも注目は「フェイズ1」で追加された3タイプの自機だが、従来のバースト搭載[illegible]も大きい。[illegible]して、[illegible]機体を使ってみよう。

[illegible]「ザイデン」と「アサルト」。[illegible]

弾数重視のウェーブ&ボンバー機体
GAIDEN Silver Hawk

基本倍率	通常バースト時	バーストカウンター時
1〜24倍	ブラックホールボンバーで撃破×4倍（最大96倍）	

32:9の画面比率をモノともしない[illegible]に使用可能なブラックホールボンバーが人気の[illegible]機体。他機体とは[illegible]アップの仕組みが異なり、ショット&ボムともに5段階まで強化できる。[illegible]装備レベル2から貫通ウェーブを使用可能となるが、連射性能の[illegible]ってショットパワーは全体的に低め。ザコ敵機に対してめっぽう強いが、耐久力の[illegible]に押し負けることもしばしば。それを補ってくれるブラックホールボンバーは、ゲージロスを減らして1発でも多く使えるような攻略パターンを組んでいきたい。

基本装備 ダメージの低さは貫通性能と弾数でフォローすべし!

[illegible]か1発当たりの威力は[illegible]低ランク。MAX状態す[illegible]

特殊装備 耐久力の高い中型機や難所はボンバーで切り抜けろ!!

ゲ[illegible]性能で、敵弾を消す効果あり。ただし倍率レートは上昇しないので要注意。

GAIDEN Silver Hawk　SHOT&BOMバリエーション

強化段階	ゲージ	強化段階	ゲージ
強化段階1MAX	ゲージ1-3	強化段階2MAX	ゲージ2-0
強化段階3MAX	ゲージ2-3	強化段階4MAX	ゲージ3-1
強化段階5	ゲージ3-3	強化段階5MAX	ゲージMAX

CHECK POINT　ボス撃破から逆算でボンバー使用?

[illegible]

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2011年7月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
[illegible]					
AQUAPAZZA		108,176,800	萌えるそうかパワー	ALL このみ、理奈	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ダライアスバースト アナザークロニクル	オリジン Iゾーン	151,421,850	AFO	ALL（A-D-I）ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
	オリジン Jゾーン	214,385,900	センスの無いオヤジ（SNO）	ALL（C-F-J）ノーミス	個人申請 アミパラ岡山店（岡山）
	オリジン Kゾーン	210,866,650	ねこぴ	ALL（C-F-K）	個人申請 アドアーズ川口栄町（埼玉）
	ネクスト Hゾーン	182,843,300	KU＠AKIBA	ALL（A-D-H）ネットランキング確認可能	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
	ネクスト Iゾーン	160,979,800	SHOTIA軍団-シャドーボクサー	ALL（A-E-I）A氏に従い紙面穴埋め	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	ネクスト Kゾーン	205,318,200	CAT＠OOD（大出ねこ）	ALL	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ネクスト Lゾーン	218,555,950	JMB-Ⓣ	ALL（C-G-L）	つるまき（栃木）
	フォーミュラ Hゾーン	185,481,200	SHOTIA軍団-えす☆さま	ALL（A-D-H）かなりがんばりました。	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（東京）
	フォーミュラ Iゾーン	163,445,000	SHOTIA軍団-えす☆さま	ALL（A-D-I）かなりがんばりました。	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	フォーミュラ Jゾーン	237,408,600	プリン	ALL	個人申請 サービスエリアイン高岡（富山）
	フォーミュラ Kゾーン	215,630,400	SHOTIA軍団-SHOTIA軍団長	ALL（C-F-K）かなりガンバリました!!	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	フォーミュラ Lゾーン	221,161,400	SHOTIA軍団-捕鯨痴女	ALL かなりガンバリました!	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
	レジェンド Hゾーン	151,781,100	アイビス＠ハンバーグスパゲティ（ry	ALL	個人申請 タイトーステーション郡山オリエントパーク（福島）
	レジェンド Iゾーン	161,904,400	ぴじょん＠SHOTIA軍団 雨降らないし!	ALL（A-E-I）かなりガンバリました!	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	レジェンド Lゾーン	220,823,300	地獄龍 H.S	ALL（C-G-L）	つるまき（栃木）
バーチャファイター5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	スコア	1,539,200	アミバさん	ALL ラウ P×11	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・EXPERT	16,280,870	AFO	ALL 3ミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
	ストラニア・HARD	16,404,210	マッキさん	ALL Sランク×5	えの木（高知）
	ストラニア・NORMAL	15,651,500	マッキさん	ALL Sランク×6	えの木（高知）
旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32	レーフ	75,898,400	龍神TSP	ALL βカートリッジ SP爆撃	GAME 41（北海道）
ブレイブルー コンティニュアムシフトII	アーケードモード	9,196,715,461,400	とのお仕様-Ⓕ	ALL ヴァルケンハイン	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
[illegible]					
KOF SKY STAGE	京	26,555,020	GFA2-ISO	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
アルカナハート FULL !	頼子	2,151,700	さきお	ALL 連同付	えの木（高知）
シューティングラブ。2007	UNIT-3	23,798,480	TEN氏、ZTT氏に感謝! との仕様-Ⓣ	ALL 1P側、ラッシュあり、5面クリア1735万	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
	UNIT-4	44,777,560	UMC（鮒鮨）	ALL 残0 残ボム0	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	13,851,572,201	YAD-DDI	ALL EX×2	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
旋光の輪舞 NEW Ver.	三条 櫻子	58,480,680	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・レコ	7,018,889,725	NAK	ALL 残4 ボム3 真ボス有り	個人申請 ゲームオスロー立川第5店（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ボム 裏2周	703,401,076,944	OAM-モツ吾郎!	ALL	GAME 41（北海道）
レトロ					
1941	2P同時プレイ	17,744,000	こいずみ＆CNT !	ALL 連付 2P同時 1P:7159100 2P:10584900	Game in えびせん（東京）
アンダーディフィート		7,616,140	YOH	ALL コントロール:ノーマル ノーボム	グッデイ21（東京）
バトルガレッガ	ミヤモト	18,546,440	SDD-楓☆折り返し@ゆるーい	ALL A15、20、30連付	個人申請 新潟POPY（新潟）
バトルサーキット	キャプテンシルバー	38,062,400	残機つぶし始めました。G.M.C.DUO ㊗	ALL 連同付 残0 6642G	個人申請 バンバン梅光園（福岡）

次回集計

●次回の集計（アルカディア139号）は2011年9月18日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は9月21日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『アクアパッツァ』は今回から集計が開始されたばかりということもあって、どのキャラクター&サポートの組み合わせでやればスコアが伸びるのか模索段階のようです。今回のトップスコアはこのみ／理奈が選択されていますが、ほかの申請はさまざまなキャラクター&サポートの組み合わせでスコア申請がありました。

現時点では、技点は無視し、さまざまなクリアボーナスを複合して、いかに短時間でコンボ数を稼ぎながら、体力パーフェクト&無敗で超必フィニッシュを積み重ねていけるか？ といった方針のようです。今後躍進してくるキャラクター&サポートキャラはだれになるのでしょうか？

■ようやく正式配信された『星霜鋼機ストラニア』は、各面のSランククリアの積み重ねと、各ウェポンの段位上げによるボーナスなど、早くもこつこつとスコアを積み重ねていく戦いに突入したようです。

来月からはバウワーサイド部門も集計が開始されます。

■『ダライアスバースト アナザークロニクル』は今回が最後の集計となり、基本的に今回のアップデートでは道中の調整などが無いことと、自動的にオンラインアップデートが適用されるため、『ダライアスバースト アナザークロニクルEX PHASE-1』での集計開始に移行します。なお、オフライン稼働店でのスコアは集計対象外となりますので、ご注意を。バーストが使えないオリジンの各部門は、そろそろ理論値に近付いてきたか？

「EX PHASE-1」ではスコア稼ぎに向いた新機体「アサルト」が追加され、現時点の公式集計でも無差別級の全部門を総ナメにするほどの勢いとなっており、「アサルト」部門はスコア争いが激化していきそうです。そのほか、「セカンド」、「外伝」部門も追加されますので、どんなスコアが出てくるのか楽しみです。

■面白い動向が見えはじめてきた『KOF SKY STAGE』。今までのスコアから1割増しほどの伸びを見せていますが、今回のスコアを更新したISO氏をはじめ、今まで手を出してこなかった、ケイブシュー系のスコアラーたちが参戦してきているようです。次回以降の争いにも注目です。

■『虫姫さまふたり ブラックレーベル』のレコ／ゴッドモードは、ついに70億の大台に乗りました！ この背景は3面のスコアが安定してきたためのようです。今回は真ボスで大きなミスを犯してのスコアとのことなので、今後の伸び代はまだまだありそうです。

■『バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A』の基本方針は、ファーストアタック、空中コンボ、パーフェクトを重視した稼ぎで、コツコツとラウによるテクニックが研鑽されています。

■『アンダーディフィート』は、DVDが発売されたこともあってか、にわかに盛り上がりを見せているのでしょうか？

■『シューティングラヴ2007』は別プレイヤーによる2部門の更新となりました。UNIT-3は全面通したパターンが固まってきたようで、ゆくゆくは点効率のよい2P側でのプレイにシフトしていきたいとのこと。もう一方のUNIT-4は5面隕石のツモ運が良かったのでスコアが伸びたようです。

■レトロタイトルでは、『バトルサーキット』のキャプテンシルバー部門がスコア更新されました。これはキャプテンシルバーでも残機つぶしでスコアが伸びることが判明したためのようです。7面ボスのプルート戦でのクリアが安定しないとのことですが、ここが攻めどころでもあるようです。

■『1941』は、最近のタイトルではほとんど見掛けなくなった、2P同時プレイでのスコアです。お互いの息を合わせて遊ぶ協力プレイは楽しいモノですよね。

告知

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号までまでお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名には「ハイスコア集計について」とご記入ください。
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

真・恋姫†無双～乙女対戦★三国志演義～

【スコア】で集計します。使用キャラクター、軍師の種類は問いません。
[工場出荷設定:CPU DIFFICULTY:0、CPU DAMAGE AJUST:0、CPU ROUND:3、CPU TIME:99、CPU TIMER SPEED:0]

カオスコード

【スコア】で集計します。使用キャラクター、スキルセレクト、RUNorSTEPの選択は問いません。
[工場出荷設定:DIFFICULTY:NORMAL、ROUND:3、TIME:99]

鉄拳タッグトーナメント2

【タイム】で集計します。使用キャラクターの組み合わせは問いません。
[工場出荷設定:ROUND TIME:80、LIFE BAR（1P GAME）:NORMAL、GUARD DAMAGE:0、NEUTRAL GUARD:ON、GAME LEVEL:NORMAL、FIGHT COUNT（1P GAME）:2]

exceptions

【スコア】で集計します。操作方法の選択は問いません。
[工場出荷設定:調査中]

星霜鋼機ストラニア

新たに「サイドバウアー」の集計を開始します。従来の内容を「サイドストラニア」とし、【ストラニア・NORMAL】、【ストラニア・HARD】、【ストラニア・EXPERT】、【バウアー・NORMAL】、【バウアー・HARD】、【バウアー・EXPERT】の6部門で集計します。
[工場出荷設定:変更はありません]

ハイスコア通信

●大久保アルファステーション（東京）
1Fで好評稼働中の『機動戦士ガンダム 戦場の絆』の「FULL HD プロジェクター」を入荷しました！ 今までとは違う、新しい『戦場の絆』をぜひお試しください！

●メディアパークリブロス高槻店（大阪）
『カオスコード』入荷しました。好評稼働中です！ レトロ格闘ゲームにも力を入れております。週末は『ストⅢ 3rd』も盛り上がっています！

●えの木（高知）
『ドラゴンボールZENKAIバトルロイヤル』さん、ご来店ありがとうございます。稼動直後は正直ナメてました。本当にすいませんでした。新作を謙虚に受け入れるように反省します。（1カ月ぶりぶり・8回目）

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第26回

**アクアプラスの2D格闘ゲーム、アクアパッツァのムックがいよいよ発売！
各種グラフィックのほか、見逃せないフレーム数値も掲載。全国の書店で発売中！**

「アクアパッツァ」ムック発売（一部店舗ではポスター付き）

アクアパッツァの魅力を凝縮したムック、「アクアパッツァ ビジュアル&攻略ガイド」が発売になりました！

全国の書店で発売中です。ぜひお手に取っていただければと思います。

アニブロゲーマーズ、アニメイト、とらのあな、メロンブックスの各店舗、弊社通販サイトebtenでは、初回入荷分特典として、B2サイズのポスターが付いています。

お近くに系列店舗がある方は、お問い合わせください。

アクアパッツァ。開発は、おなじみエクサムさんが担っているものの、開発の主体はアクアプラスさんです。

アーケードゲーム業界が今のように元気が無い中で、アーケードゲーム業界の門をたたいてくださるソフトウェアメーカーさんが現れてくれたことに、無類の喜びを感じます。

こうした参入劇の実現は、NESiCAxLiveのビジネスモデルに依存する部分は大きいでしょう。従来より低リスクでアーケードゲームをリリースできるわけで、ソフトウェアメーカーさんを大いに勇気づけるでしょう。

プレイ料金設定問題、まだNESiCAxLive専用筐体の台数が少ないがゆえにNESiCAxLiveタイトル同士の食い合いが生じる問題など、現状は、店舗、プレイヤーの双方にとって理想的な環境を実現しているとはいえないかもしれませんが、アーケードゲームの現状打開の最右翼といえるのではないでしょうか。

今後も、NESiCAxLiveを通じてソフトウェアメーカーさんの参入が続き、ビデオゲームの活性化が促されていくのではないか、そのように予想しています。

好循環を築き、年々、アーケードゲームのタイトル数が減っていくという傾向に歯止めをかけてほしいものです。

ともあれ、アクアパッツァです。

アクアパッツァは闘劇2011の種目にもなっています。次回作につながるよう、盛り上げていきたいものです。

アクアプラスの登場キャラクターを題材にした格闘ゲームといえば、渡辺製作所の同人ソフト「THE QUEEN OF HEART」（QOH）シリーズが思い起こされます。

QOHは「TOHEART」の登場キャラクターを核にした2D対戦格闘ゲームのシリーズで、最終作QOH99wSEから流れた十年もの月日の後に、アクアパッツァでついにアクアプラスキャラクターが檜舞台を飾ったことを感慨深く思う人もいるかもしれません。

当時私はゲーメストに在籍していましたが、ゲーメストライターの一部が原稿そっちのけでQOHを熱心にやり込んでいたことを、つい昨日のように思い出します。

リスクを低く取ることもできるNESiCAxLiveのメリットを活かし、かつての渡辺製作所のような、フレッシュな開発グループが参入することもあるかもしれませんね。

杉田 哲朗
本誌編集長。TOHEART[illegible]1999年当時はゲーメストに在籍。アーケードゲームを愛する者の集まりであるはずのゲーメスト[illegible]ター[illegible]にLeafの美少女ゲームのパッケージやマルチのフィギュアが山積みになっていたのを目撃。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●いよいよ鉄拳TAG TOURNAMENT 2が稼働ですね! 夏休みは終わってしまいましたが、稼働を開始したら付録のキャラクターコマンドブックを片手に、やり込んでみてください。ネイティブアメリカンのコスチュームが好きだったので、ジェイシーには複雑な思いですが、やはりジェイシーなのか!?（杉田）

●ゲームミュージックのオーケストラコンサート「Press Start」にプライベートで行ってきました。グラディウスメドレーで大変熱くなりました。公演に大満足だったのはもちろんですが、ゲーム好きが集まるイベントはそれだけですてきな空間になるなと思った次第。要するに、来月は闘劇ですよってことです! （ムラズミ）

●んふんふ（前号の反響が大きく売り切れ店続出。残念ながら9月号を書店で買えなかった方が多かったようです。しかし書店でバックナンバーの取り寄せは可能です。ただし、流通の都合で時間はかかります。お急ぎであれば送料はかかりますが通販サイトebtenで購入することも可能です。霜田）

●来月はいよいよガンダムVSシリーズの10周年記念大会があります! さらに会場では歴代シリーズのアーケード版をプレイできるとか熱いですね。もちろん気温も高いんでイベントなどで外に長時間いる際には水分補給はしっかりしましょう。命と電気を大切にね! C80地獄でした…………。（尾形）

●今月はお盆どころじゃねーわ、いろんな人に迷惑かけるわ、いろいろと大変な月だった。強いてよかった点を挙げると、猛者でも書いたけどウチ（人間学園）のチビ助（ふ〜）がEVOで優勝したことか。あ、今月号の付録小冊子、みなさん有効活用してね!（シーフはダメ! 買ってねitakyo）

●『TTT2』がついに稼働しますね〜。シリーズ中でも特に"最善"の選択を導き出すのが難しいと感じるので、市井の対戦模様が楽しみです。それと劇場版鉄拳、試写会に誘われたので観てきました。ちゃんと鉄拳しててすげぇんだこれが。鉄拳ファンなら観て損は無いので、ぜひご観覧あれ。（ハメコ。）

●うしじまさんの撮影で高田馬場ゲームセンター･ミカドへ。うしじまさんのアグレッシブな撮影スタイルにも驚いたけど、何より驚いたのは撮影後の野試合でうしじまさんを9タテしたミカド勢(しかも中には闘劇本戦参加者のコナン氏も)! 「パネェっす」って言葉を生まれて初めて使ったぞい!（松D）

●最近忙しくて戦国大戦もLoVもあまりプレイできて無い……。それもあってかどっちもいざやると戦績がまた酷い（笑）。この号が出るころには、戦国大戦はバージョンアップしてるはずだし、時間もできるはずだから、ガッツリプレイしたいところ。マッチしたら手加減よろしく（笑）(age)

●編集部の中でも闘劇2011に向けてのムードが高まりつつあります。編集部員として参加するのは二回目ですが、今年の闘劇取材は今から楽しみで待ち遠しい! 今年はどんなドラマが待っているのか? 皆さんもぜひ幕張メッセで猛者たちの闘いを間近に体験してみてください!（ヤエ）

●今月は投稿コーナーA-Froの寒〜いコーナーをメインで担当したほか（投票募集中です!)、『闘劇』パンフレットで某企画コーナーを復活させたりと、ひそかに暗躍しておりました。『闘劇』パンフは各種読み物部分も読み応えグンバツの内容ですので、一家に一冊ぜひどうぞ!（ちくわ）

●前号の校了日から今の今まで本当にバタバタしており、気付いたら一カ月が過ぎてました。ということで、『戦国大戦』はVer1.11Aから、NEWおなら体操デッキで本気出します。（毎回ココで同じようなことを書いてる気がしますが。）そして、「AQUAPAZZAビジュアル＆攻略ガイド」もよろしくお願いします!!（シンドウ）

●暑い夏が終わりますがゲームリリースはまだまだ続いて熱さは終わらずうれしい限り。今月発売のアクアパッツァムックを少しだけお手伝いさせていただいたのでよろしくお願いします。このゲームはキャラ相性が面白いのでチーム戦が楽しそう。闘劇運営さん2on2お願い(笑)。（ハナダ）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力（五十音順）　age／飛鳥／アブソリュートK田／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／尾崎貴也／がーくん／風のヒューイ／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／C･LAN（トリスター）／Joker／スズキド／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／つの☆きょう／鉄拳番長／とき／ハナダ／ハメコ。／バベル樋口／福士／藤野俊昭／マグナマ吟／マンモス丸谷／モリカワ／よるよる／リュウケイ／るぱそ／yK
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　IKa／天野シロ／今井神／鈴平ひろ／春人／藤丸あお／藤沢町／八木ゆかり／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　樽本義之／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／山内ユリコ／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

今回はどんなドラマが生まれたのか……!?

闘劇2011 FINAL 結果速報

ALLSTAR TOURNAMENTの模様を収録したDVD付き!

LORD of VERMILION Re:2

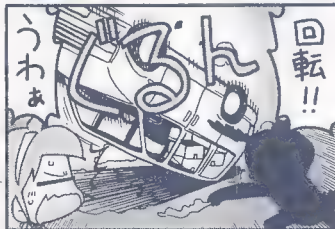
そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

鉄拳タッグトーナメント2

NEXT NUMBER 2011年11月号は

2011年9月30日(金)発売予定　予価1,150円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード叢)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア10月号［No.137］
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.137
第12巻 第10号 通巻第137号 平成22年8月30日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-10
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

12月号/9月16日(金)必着
1月号/10月17日(月)必着
2月号/11月16日(水)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード 385010
有効期限：2011年9月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。
※読者割引番号コードは毎号変更されますので、数字など変更忘れのないようにお願いします。

ダラバー祭り開催！

2011年3月6日に開催された「ダライアスバースト アナザークロニクル ZUNTATAライブ」アルバムがebten専売商品として製品化！ そして、アルバム発売を記念して会場販売Tシャツが再販決定！ EXの稼働も始まり、さらに加速するダライアスワールドを堪能しよう!!

■BACK
■FRONT［アイアンフォスル魚拓］
■BACK
■FRONT［グレートシング］
■BACK
■FRONT［シルバーホーク］

●ダライアスバースト アナザークロニクル Tシャツ
商品コード：083002
販売価格：各2,500円［税込］
読者割引対象 -200円
■種類：アイアンフォスル魚拓／グレートシング／シルバーホーク
■サイズ：S／M／L／XL

●ダライアスバースト アナザークロニクル Live in O-EAST -revolt-
商品コード：083001
販売価格：通常版 3,150円［税込］
DVD付き初回限定版 3,990円［税込］
読者割引対象 -200円
■種類：通常版／DVD付き初回限定版

戦国を駆け抜けろ！

絶賛稼働中の『戦国大戦～1570 魔王上洛す～』に対応した追加リフィルが登場！ この商品は追加リフィルだけなので、これとは別途バインダー本体が必要なので要注意!!

●戦国大戦～1570 魔王上洛す～ オフィシャルバインダー用追加リフィル
商品コード：083003 販売価格：5,040円［税込］
■セット内容：追加リフィル／扉絵／カードリスト／オリジナルサウンドトラック／ネックストラップ／EXカード
※「戦国大戦」オフィシャルカードバインダーをお持ちでない方は、バインダーとセットで購入されると登場武将がすべて収納できるようになります。

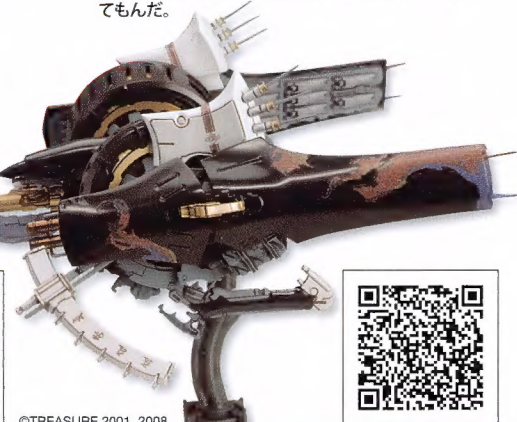
EXカードは明智光秀！

漆黒の斑鳩が飛ぶ

大好評を博した斑鳩［白］。今度は属性変化した［黒］Ver.が登場！ 台座の「産土神黄輝ノ塊」は白のものと合わせれば、完全体にもなる心憎い仕様となっている。大人の嗜みとして両方入手しておくのが粋ってもんだ。

●コトブキヤ 飛鉄塊 斑鳩［黒］（エビテン限定特典付き）
商品コード：083004
販売価格：5,040円［税込］
読者割引対象 -200円
■セット内容：斑鳩［黒］／ボックスアートクリアファイル 斑鳩［白］×［黒］

■FRONT［ZUNTATA／ブラック］
■BACK［ZUNTATA／グレー］

●ZUNTATA Tシャツ
商品コード：083002
販売価格：各2,500円［税込］
読者割引対象 -200円
■カラー：グレー／ブラック
■サイズ：S／M／L／XL

ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!!
携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］ JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］ 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-10

4910114471015
01095

月刊アルカディア
ARCADIA No.137

発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

brain